

MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA  
RECHERCHE SCIENTIFIQUE

UNIVERSITE DE HASSIBA BENBOUALI – CHLEF



## Thèse de doctorat troisième cycle

FILIERE : EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

SPECIALITE: ACTIVITE PHYSIQUE ET SPORT EDUCATIVE

TITRE

ÉTUDE ETHNOGRAPHIQUE DES JEUX TRADITIONNELS  
DANS LA REGION DU M'ZAB

PRESENTE PAR:

**ISMAIL BEKAI**

**SOUTENUE LE: 10/04/2017**

AHMED TORKI	PR.DR	UNIVERSITE DE CHLEF	PROMOTEUR
FARID MOUISSI	PR.DR	UNIVERSITE DE CHLEF	PRESIDENT
BOUABDALLAH SBAA	DR	UNIVERSITE DE CHLEF	EXAMINATEUR
IMAN NEFIL	PR.DR	UNIVERSITE D'ALGER	EXAMINATEUR
BENSLIMANE AMIROUCHE	DR	UNIVERSITE DE BISKRA	EXAMINATEUR

## Table des matières:

<b>Introduction générale</b> .....	I
<b>Chapitrer I: Problématique et Hypothèse</b> .....	6
1. Problématique:.....	6
2. Hypothèses: .....	11
<b>Chapitrer II: Méthodologie et démarche de l'étude</b> .....	13
1. Méthodologie:.....	13
2. Etudes similaires :.....	15
4. De quels jeux s'agit-il dans notre recherche ? .....	22
5. Un autre regard sur la notion de « jeu ».....	24
6. Démarche : .....	26
Etape 1 : Une classification plus scientifique et rationnelle des situations motrices .....	26
Etape 2. Des critères de classification objectivables, réfutables, rationnels et pertinents des jeux .....	27
Les différentes catégories des jeux sportifs.....	30
7. La psychomotricité et la co-motricité:.....	34
8. La socio-motricité: la communication et contre communication motrice:.....	35
9. Des techniques du corps à la science de l'action motrice (de Mauss à Parlebas) .....	36
10. Les Deux variables comportementales du jeu .....	40
10.1. La logique interne .....	40
10.2. La logique externe .....	41
<b>Chapitre III: Le M'Zab, un territoire, une histoire, une identité</b> .....	42
1. Introduction .....	42
2. LES MOZABITES .....	43
2.1. Qui sont-ils ? .....	43
2.2. La Doctrine Mozabite.....	46
2.3. Le territoire .....	51
2.4. Une construction territoriale sous double contrainte .....	52

3. TROIS TEMPS DANS L'EVOLUTION D'UNE SOCIETE.....	55
3.1. Un M'Zab autonome .....	55
3.2. Un M'Zab occupé, la réforme mozabite: .....	63
3.3. Un M'Zab actuel : de grandes mutations .....	70
<b>Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels .....</b>	<b>81</b>
1. papa galgal.....	81
2. L'épervier .....	91
3. Jeu de TLATLA .....	99
4. Tir à la corde .....	106
5. Jeu de La bouteille de sable .....	116
6. paume grimpe .....	122
7. Le chasseur .....	127
8. tikla .....	134
9. Agfaze : ( La corde à sauter).....	140
10. Takozlahte .....	147
11. tla aw oulaye ahmale .....	154
12. Jeu du foulard.....	159
13. payta: (Le perdu) .....	167
14. Teladi .....	172
15. tila .....	181
16. Tahdjorte :.....	187
17. La course aux sacs :.....	192
18. Selsla : (la chain) .....	196
19. La course à cloche-pied .....	202
20. Le jeu de balle tachkomte .....	207
<b>Chapitre V:Classification des jeux mozabites étudiés.....</b>	<b>215</b>
1. Classification des jeux traditionnels: .....	215
2. Classification des jeux étudiés selon les trois critères fondamentaux de l'action motrice. ...	216
3. Répartition des jeux sur le simplexe S3.....	218

4. Le joueur et son rapport à l'espace:.....	220
5. Le joueur tout seul en rapport avec les aléas de la nature et son rapport à autrui .....	221
6. La psychomotricité des jeux étudiés .....	222
7. La sociomotricité dans les jeux Mozabites .....	223
7.1. La stricte opposition des adversaires dans le jeu .....	225
7.2. La pure coopération et la pure opposition dans les jeux .....	227
8. Intra culturelles comparaisons du simplexe s3 des trois régions en Algérie : les mozabites, les Touaregs et les Kabyles:.....	229
8.1. Les jeux psychomoteurs : .....	233
8.2. Les jeux Sociomoteurs : .....	233
Conclusion générale: .....	238
Bibliographies: .....	240
Les annexes .....	244

## **Table des tableaux:**

<i>Tableau 1. Comportements moteurs duel symétrique (première forme de jeu).</i>	87
<i>Tableau 2. Comportements moteurs (deuxième forme de jeu) duel dissymétrique.</i>	88
<i>Tableau 3. des comportements des sous rôles sociomoteurs (papa galgal).</i>	89
<i>Tableau 4. Des comportements des sous rôles sociomoteurs.</i>	95
<i>Tableau 5. Des rôles socio-moteurs.</i>	97
<i>Tableau 6. Des rôles sociomoteurs (première variante : les joueurs tirent sur une corde).</i>	112
<i>Tableau 7. Des rôles sociomoteurs de la deuxième variante. Ici, on distingue deux rôles provisoires : le joueur de tête et les autres joueurs. Les joueurs de tête.</i>	113
<i>Tableau 8. Des sous-rôles sociomoteurs.</i>	115
<i>Tableau 9. Des comportements des sous-rôles sociomoteurs.</i>	119
<i>Tableau 10. Des comportements des rôles sociomoteurs.</i>	120
<i>Tableau 11. Des comportements des rôles sociomoteurs.</i>	126
<i>Tableau 12. Des comportements des rôles sociomoteurs.</i>	131
<i>Tableau 13. Des sous rôles sociomoteurs.</i>	132
<i>Tableau 14. Des comportements de rôles socio moteurs.</i>	138
<i>Tableau 15. Des comportements des rôles sociomoteurs.</i>	144
<i>Tableau 16. Des sous rôles sociomoteurs.</i>	146
<i>Tableau 17. Des comportements moteurs.</i>	151
<i>Tableau 18. Des sous rôles sociomoteurs.</i>	153
<i>Tableau 19. Des comportements des sous rôles sociomoteurs.</i>	158
<i>Tableau 20. Des comportements moteurs.</i>	164

<i>Tableau 21. Des sous-rôles sciomoteurs.</i> .....	165
<i>Tableau 22. Des comportements moteurs.</i> .....	177
<i>Tableau 23. Des comportements des sous-rôles sociomoteurs.</i> .....	179
<i>Tableau 24. Du comportement des rôles de la variante du jeu.</i> .....	180
<i>Tableau 25. De comportement du rôle moteur du jeu.</i> .....	185
<i>Tableau 26. Des sous rôles sociomoteus.</i> .....	186
<i>Tableau 27. Des comportements moteurs.</i> .....	190
<i>Tableau 28. Des sous rôles sociomoteurs.</i> .....	191
<i>Tableau 29. Des comportements moteurs.</i> .....	195
<i>Tableau 30. Des comportements des rôles sociomoteurs.</i> .....	199
<i>Tableau 31. Des rôles sociomoteurs.</i> .....	205
<i>Tableau 32. Des comportements des rôles moteurs.</i> .....	212
<i>Tableau 33. Critères de classification dans le simplexe S3</i> .....	216

## Table des figures:

<i>Figure 1. Les principaux types de jeux selon Pierre PARLEBAS.....</i>	24
<i>Figure 2. Les différentes catégories des jeux sportifs d'après Pierre PARLEBAS.....</i>	30
<i>Figure 3. Représentation par Pierre PARLEBAS de la classification des situations motrices avec les trois critères fondamentaux de l'action motrice I-P-A : l'incertitude issue du milieu, adversaires et partenaires. ....</i>	33
<i>Figure 4. Les différentes situations motrices répertoriées .....</i>	39
<i>Figure 5. La pentapole.....</i>	50
<i>Figure6. Localisation.....</i>	71
<i>Figure 7. Schéma de déroulement de la première forme (les joueurs portant les mêmes N° s'affrontent).....</i>	84
<i>Figure 8. Schéma de la deuxième forme de jeu. Un joueur de l'équipe B rencontre à tour de rôle les joueurs de l'équipe.....</i>	85
<i>Figure 9. mmunication où prédomine une relation d'opposition entre les deux joueurs en présence. ....</i>	86
<i>Figure 10. Symbolisant le duel dissymétrique un contre tous. ....</i>	86
<i>Figure 11. Graphe de changement des rôles sociomoteurs (papa galgal).....</i>	89
<i>Figure 12. Graphe de communication motrices : modèle de type un contre tous. ....</i>	94
<i>Figure 13. Graphe de changement de rôles sociomoteurs.....</i>	95
<i>Figure 14. Disposition des joueurs au début du jeu. Ils sont assis par deux face à face. ....</i>	101
<i>Figure 15. Graphe de la structure du jeu où est mis en valeur le chacun pour soi la boucle sur chaque joueuse: signifie qu'il n'y a pas de communication motrice (interaction corporelle) entre elles, et que chacune d'elles joue pour elle-même. Il y'a une réflexivité sur soi même. C'est un jeu psychomoteur. ....</i>	103
<i>Figure 16. Des rôles moteurs. ....</i>	104
<i>Figure 17. Disposition des joueurs sur le terrain.....</i>	108
<i>Figure 18. Graphe de la structure du jeu.....</i>	111
<i>Figure19.....</i>	114
<i>Figure 20. Graphe de changement de rôles sociomoteurs (première variante).....</i>	115
<i>Figure 21. Schéma du disposition des joueurs et déroulement du jeu de la bouteille de sable.....</i>	118
<i>Figure 22. Graphe de communication, c'est un duel symétrique d'équipe.....</i>	119
<i>Figure 23. Schéma de disposition des joueurs sur l'aire de jeu et du déroulement de la rencontre. ..</i>	124
<i>Figure 24. Graphe de communication. ....</i>	125
<i>Figure 25. Graphe de réseaux de communications motrices. ....</i>	129
<i>Figure 26. de la structure du jeu : Le un contre tous ou tous contre un. ....</i>	129
<i>Figure27.....</i>	130
<i>Figure 28. Graphe de changement de rôles. ....</i>	132

<i>Figure 29. Graphe de communication motrices : modèle de type un contre tous.</i>	137
<i>Figure 30. Graphe de changement de rôles.</i>	139
<i>Figure 31. Graphe de changement de rôles sociomoteurs.</i>	145
<i>Figure 32. Schéma du déroulement du jeu (disposition des joueurs pendant le déroulement du jeu). Joueurs transmetteurs du takozlahte en deux groupes.</i>	149
<i>Figure 33. Graphe de réseau de communication motrice. La relation en pointillets symbolise la contre communication entre les deux équipes et le bleu, la relation de communication motrice entre joueurs d'une même équipe.</i>	150
<i>Figure 34. Graphe de changement de rôle.</i>	152
<i>Figure 35. Graphe de réseau de communications motrices.</i>	156
<i>Figure 36. Des comportements des rôles moteurs.</i>	157
<i>Figure 37. Graphe de changement de rôle.</i>	158
<i>Figure 38. Disposition des joueurs au début de la rencontre.</i>	160
<i>Figure 39. Graphe de réseaux de communication – Duel symétrique d'individus.</i>	163
<i>Figure 40. Graphe de réseau de changement de rôles sociomoteurs.</i>	165
<i>Figure 41. Structure du type un joueur contre tous les autres.</i>	169
<i>Figure 42. Des comportements moteurs.</i>	170
<i>Figure 43. Graphe de réseau de changement de rôle du jeu des Rayda.</i>	171
<i>Figure 44. Des comportements des sous rôles sociomoteurs.</i>	171
<i>Figure 45. Graphe de la structure du jeu.</i>	174
<i>Figure 46. Graphe du réseau de communication.</i>	175
<i>Figure 47. Graphe de changement de rôles sociomoteur.</i>	176
<i>Figure 48. Des comportements des sous-rôles sociomoteurs.</i>	177
<i>Figure 49. Graphe de changement de rôle entre joueur.</i>	178
<i>Figure 50. Disposition des joueurs par paires avant le début du jeu.</i>	183
<i>Figure 51. Graphe de réseaux de communications motrices.</i>	185
<i>Figure 52. Réseau de changement de rôle.</i>	185
<i>Figure 53. Disposition des joueurs en debut du jeu.</i>	188
<i>Figure 54. Graphe de réseaux de communications motrices : Un groupe de joueurs contre un autre.</i>	188
<i>Figure 55. d'un graphe de jeu.</i>	189
<i>Figure 56. Graphe de changement de rôles sociomoteurs.</i>	190
<i>Figure 57. Disposition des joueurs sur le terrain de jeu.</i>	193
<i>Figure 58.</i>	194
<i>Figure 59. Des sous rôles sociomoteurs.</i>	195
<i>Figure 60. Structure du jeu: les joueuses sont en cercle se tenant la main et au centre deux éventuelles joueuses éliminées.</i>	198



<i>Figure 61. Graphe de changement de rôles sociomoteurs. Selon les résultats du jeu ils peuvent être instables.</i> .....	200
<i>Figure 62. de la disposition des joueurs sur le terrain de jeu.</i> .....	203
<i>Figure 63. La structure du chacun pour soi.</i> .....	205
<i>Figure 64. Du réseau des rôles endossés par tous les joueurs. Il n'y a pas de changement de rôle dans cette pratique motrice.</i> .....	206
<i>Figure 65. Disposition des joueurs au début du jeu.</i> .....	209
<i>Figure 66. Graphe de la structure du jeu de type une équipe contre une autre: C'est un jeu sociomoteur.</i> .....	211
<i>Figure 67. Classification des jeux mozabites étudiés en deux grandes familles. jeux socio-moteurs et jeux psychomoteurs.</i> .....	215
<i>Figure 68. De la distribution des jeux traditionnels en fonction des différents critères de l'action motrice.</i> .....	216
<i>Figure 69. Les différentes situations motrices répertoriées.</i> .....	217
<i>Figure 70. Répartition des jeux étudiés dans le simplexe S3.</i> .....	218
<i>Figure 71. Distribution dans le simplexe S3 de l'arête (<math>\emptyset - A</math>) des jeux psychomoteurs et d'opposition sans incertitude en gras face à tous les autres.</i> .....	219
<i>Figure 72. L'incertitude dans le simplexe S3. Les deux faces de l'état de l'espace du simplexe S3 : toutes les catégories qui ont une incertitude issue du milieu (I) et en face toutes celles dépourvues d'incertitude, sans le (I).</i> .....	221
<i>Figure 73. Représentation de la psychomotricité dans le simplexe S3, en gras et : les deux sommets et l'arête (<math>\emptyset - I</math>).</i> .....	223
<i>Figure 74. La sociomotricité des jeux Mozabites dans le simplexe S3- en gras des six sommets (A, P, IA, IP, PA, IPA) et des sept arêtes.</i> .....	224
<i>Figure 75. Représentation dans le simplexe S3 de l'arête et des sommets (IA - A) de la pure opposition dans les jeux en gras.</i> .....	226
<i>Figure 76. Représentation dans le simplexe S3 des arêtes (P-IP) de pure coopération en gras côté gauche et les arêtes de pure opposition plus gras (A-IA).</i> .....	227
<i>Figure 77. Répartition des jeux Mozabites étudiés en le simplexe S3.</i> .....	230
<i>Figure 78. Répartition des jeux de Kabyle en le simplexe S3.</i> .....	231
<i>Figure 79. Répartition des jeux de Touaregs en le simplexe S3.</i> .....	232

## Table des Matrices:

<i>Matrice 1. papa galgal</i> .....	88
<i>Matrice 2. L'épervier</i> .....	96
<i>Matrice 3. De changement des rôles sociomoteurs (variante n°1) (Tir à la cords)</i> .....	114
<i>Matrice 4. De changement des rôles</i> .....	121
<i>Matrice 5. De changement des rôles sociomoteurs.</i> .....	130
<i>Matrice 6. De changement des rôles sociomoteurs</i> .....	137
<i>Matrice 7. De changement des rôles sociomoteurs.</i> .....	143
<i>Matrice 8. De changement de rôle au cours d'une partie de jeu.</i> .....	152
<i>Matrice 9. De changement de rôles.</i> .....	157
<i>Matrice 10. De changement de rôles sociomoteurs</i> .....	163
<i>Matrice 11. De changement de rôles sociomoteurs.</i> .....	170
<i>Matrice 12. De changement de rôles sociomoteurs.</i> .....	176
<i>Matrice 13. De changement de rôles sociomoteurs</i> .....	179
<i>Matrice 14. De changement de rôles sociomoteurs</i> .....	190
<i>Matrice 15. De changement des rôles sociomoteurs.</i> .....	200
<i>Matrice 16. De changement de rôle</i> .....	213

## **Introduction générale:**

L'Algérie est un immense pays et qui n'est pas homogène ; il est composée de plusieurs régions distribuées sur une surface d'environ 2400 000 km<sup>2</sup>, constitué de chaînes montagneuses et de plaine et sahariennes, trois quarts sont désertique sahariennes.

Les régions sahariennes et leurs populations ont toujours été une source d'inspiration. L'effet que produit le Sahara, à travers la simplicité de ses habitants, son soleil, sa lumière, sa poussière, la douceur de ses senteurs, a inspiré un grand nombre d'artistes peintres, musiciens, d'écrivains, et de chercheurs scientifiques. Tous étonnés, certains éblouis, d'autres curieux, mais quelles que soient leurs motivations ils sont tous pris par la tendresse de ces lieux et de ces paysages oubliant presque qu'il s'agit d'un milieu qui, dans ses parties où habite l'homme, n'a pas échappé, comme le reste des régions de la planète, à l'effet du temps et des hommes.

Au-delà de ce regard contemplatif, on se retrouve défié par toutes les grandes questions d'ordre sociales, politiques ou environnementales que sociologues, ethnologues, historiens et géographes ont soulevé, fournissant une littérature abondante. Pour les uns et les autres, la vision durable des milieux sahariens se focalise sur la préservation des systèmes locaux, sociaux, culturels et spatiaux.

Un regard anthropologique trouve sa raison d'être si l'on porte de l'intérêt au fait particulier que les sociétés sahariennes ont connu deux logiques d'installation, les uns pour y avoir construit et entretenu des lieux de connexion, sans lesquels il n'y aurait pas eu d'oasis au Sahara, les autres pour avoir choisis de s'y réfugier et s'y maintenir en tant que microsociétés.

## *Introduction générale*

Selon ce raisonnement cette recherche s'intéresse au jeu traditionnel dans la région Mozabite algérienne, on ne peut se contenter de décrire vaguement le contexte de leur pratique et les caractéristiques sociales de leurs occupants, comme le font trop souvent les documents ethnographiques. Il faut avant tout repérer les traits de logique interne des jeux. Comment y joue-t-on ? Y joue-t-on seul ou à plusieurs ? Des équipes s'opposent-elles en miroir de façon symétrique comme en Football, ou de façon dissymétrique comme en baseball ? Ou alors chacun joue-t-il pour soi ? Y a-t-il vainqueur et vaincus ? Compte-t-on Les points ? Les rôles permutent-ils durant la partie ? Le temps ,L'espace intervient-il ? etc. Une véritable analyse structurale des Jeux les traits pertinents de 20 jeux des peuples Mozabites sont passés au crible d'une fiche d'observation construite et utilisée par Pierre PARLEBAS.

Il en ressort une présentation riche et exhaustive, sans. Ce travail est une véritable mémoire vivante de ce qui se joue dans cette région frontalière des mozabites.

De ces analyses dépend la possibilité de réaliser une « sociologie à partir des jeux », pour reprendre l'expression si chère à Roger CAILLOIS – fréquemment utilisée dans cette étude - ; et non simplement « une sociologie à propos des jeux » comme le fait trop souvent nombre de sociologues, d'ethnologues et d'anthropologues. Trois chapitres vont progressivement exploiter ce parallèle.

Le premier chapitre se compose d'une problématique, où l'étudiant chercheur a touché aux jeux traditionnels et la façon d'analyser et de les traiter pour se rendre à mozabites propriétés de la communauté par le biais de ces jeux parce que les jeux sont un miroir des sociétés et a été la formulation d'hypothèses motifs plus élevés que les jeux traditionnels sont une configuration locale et pas universelle.

## *Introduction générale*

Chapitre II nommé Méthodologie et démarche notre démarche de Cette analyse peut entraîner entre mes abstraits, et en détail ,Sociologues, anthropologues, ethnologues, linguistes, enseignants et historiens. Dans des sujets aussi divers que variés, ils ont posé des bases d'étude dans le domaine des pratiques sociales et culturelles existant chez certaines communautés et les outils de cette recherche elle observation feuille, l'observation participante, entretiens ,audiovisuel documents et des sources bibliographiques. Il s'agissait pris en charge dans les concepts généraux de cette théorie comme une clé principe méthodologique.

Chapitre III se concentre sur un territoire, une histoire, une identité de la région mozabites la population de notre étude .et sa culture et la vie sociale et Aussi, nous allons exposer dans ce chapitre ces éléments d'investigation qui nous ont conduits à déterminer les référentiels sociaux, culturels et religieux de cette société. Cela nous est apparu comme la piste la plus productive pour aborder les questions de transmission des valeurs aux jeunes générations et comment les transmettre.

Ce second chapitre est une introduction, une présentation des différents champs, historique religieux, géographique, sociologique qui éclairent les destinées de la société mozabite et soutiennent les attendus de notre thème de recherche

Chapitre IV est une analyse structurale des jeux traditionnels et l'analyse de chaque jeu pour voir les propriétés de jeu, comme suit le principe du jeu, comment jouer, environnement de jeu , le nombre de joueurs, l'arbitrage, le sexe, le matériel de jeu les rapports de jeux

Le chapitre V positionne les 20 jeux sur le simplexe S3, classification des jeux sportifs de Pierre PARLEBAS qui représente une partition à trois critères : partenaire(s) direct(s), adversaire(s) direct(s) et incertitude fournie par le milieu physique. On y observe la faible prise en compte de l'imprévisibilité de

## *Introduction générale*

l'environnement (50%) de jeux se pratiquent dans un espace certain) et une tendance à valoriser l'antagonisme direct (35% des jeux).

Selon laquelle, sur le plan des interactions sociales et des relations interindividuelles, le sport n'est pas le nec plus ultra du jeu.

Cette sociologie à partir des pratiques corporelles invite en permanence le lecteur à croiser les répartitions des jeux Mozabites avec celles du sport moderne d'une part et à découvrir des indications sur l'organisation sociale de la culture Mozabites d'autre part, ouvrant la porte à de multiples réflexions dans le domaine de l'ethnologie, ce étude fondé sur une analyse pointue de la culture et des Jeux algériens offre une possibilité de débouchés intéressants des travaux de Praxéologie motrice.

***Chapitres I:***  
***Problématique et Hypothèse***

## **Chapitre I: Problématique et Hypothèse**

### **1. Problématique:**

Pierre Parlebas définit le jeu comme « une activité de divertissement fondée sur des règles qui organisent une compétition<sup>1</sup> ».

Mais pour Mickaël Vigne et Hélène Joncheray, s'il n'y a pas de règles, ce ne peut être un jeu celui-ci se définit par l'organisation de ses règles qui en définissent la logique interne. Pourtant les sports sont également dotés de règles ! Dans ce cas, comment les différencier et quelle place accorder aux uns et aux autres en société ? Cette question est au cœur de querelles et de controverses vivaces sur ce sujet.

De longue date, ces deux formes d'activités physiques font débat. D'une part, parce que les jeux ont souvent et longtemps été oubliés, déconsidérés voire dénigrés.

C'est une des raisons pour laquelle ils ont progressivement été délaissés au profit des sports. Selon During, « il semble légitime, dans une perspective historique de formuler l'hypothèse selon laquelle l'essor des gymnastiques et des sports est symétrique du déclin des jeux et autres pratiques traditionnelles<sup>2</sup>. Ce point de vue a engendré un nouveau phénomène que nous avons décrit en 2005 : « le paradoxe de la sportification des jeux traditionnels ».

Celui-ci vise à modifier l'organisation structurelle d'un jeu traditionnel en un mode de fonctionnement semblable à celui des sports (institutionnalisation, compétition...). C'est Pierre Parlebas qui, le premier s'éleva contre cette forme de « dictat sportif » au détriment d'une véritable éducation ludique.

---

<sup>1</sup> P. Parlebas, *Jeux, sports et société : lexique de praxéologie motrice*, Paris, Insep, 1999, p. 196.

<sup>2</sup> Mickaël Vigne et Hélène Joncheray, *La pratique des jeux traditionnels du Nord de la France*, Paris, TEC, 2012, p.29



## *Chapitre I: Problématique et Hypothèses*

L'auteur s'exprima contre le sport en tant que système de jeu codifié, engendrant «une standardisation réglementaire, une normalisation technique et une mécanisation du corps<sup>1</sup>». À travers ce message fort, c'est toute l'exaltation sportive qu'il tenta de freiner afin d'éviter la disparition certaine de bon nombre de jeux.

La conviction de Parlebas est que l'éducation corporelle doit s'opérer par les sports certes, mais qu'il ne peut exister d'impasse au regard de l'utilité éducative des jeux. Cette volonté n'a de cesse de créer une complémentarité opérationnelle entre les jeux et les sports à des fins pédagogiques et culturelles.

Nous l'avons évoqué, la montée du sport a engendré le déclin des pratiques ludiques traditionnelles, ce qui a contribué à bouleverser l'univers des jeux en modifiant d'une manière générale la corporéité par une motricité nouvelle.

De fait, les raisons de la mise en action dans les pratiques traditionnelles ont été transformées.

Ces modifications ont amené un changement des techniques corporelles, et, à travers elles, c'est le sens des pratiques d'antan mises au goût de la modernité qui est remis en cause. Une question essentielle se pose alors : savoir si un jeu traditionnel devenu un sport, c'est-à-dire porteur d'une identité culturelle forte dont les techniques du corps rappellent un riche patrimoine ancestral ; ou bien, s'il sera reconnu comme un sport dont l'ambition de la pratique sera de faire émerger des champions?<sup>2</sup>

Cette question renvoie au sens identitaire et culturel de la pratique des jeux. En acceptant que les sports soient omniprésents en société, nous admettons

---

<sup>1</sup>P. Liotard, *Compréhension du corps et dénonciation du sport* (1968-1979), dans *Nouveaumillénaire, Défis libertaires – EP, Sport et loisirs 1970-2000*, Édit. Afraps, 2000.

<sup>2</sup>Tel est le cas avec les *fléchettes pointes acier*. Des championnats du monde ont lieu chaque année, ce qui est bien loin de la pratique

## *Chapitre I: Problématique et Hypothèses*

l'hypothèse qui consiste à dire qu'ils concourent in situ à la modification des jeux traditionnels. Cela a pour incidence la disparition de certains d'entre eux. Ainsi, il convient de considérer que la transformation d'un jeu vers le

modèle sportif participe à l'émiettement des cultures. En effet, si le jeu est le reflet des us et coutumes, alors nous admettrons qu'il exacerbe les pratiques sociales de la communauté et demeure un élément entier de la culture.

C'est en partie pour ne pas devoir assister à une chronique d'une mort annoncée que Parlebas mena depuis les années 1960 un long et difficile combat idéologique, théorique et épistémologique; ceci, pour la préservation des jeux sportifs traditionnels dans le champ institutionnel. Cette posture individuelle – que l'on peut qualifier de parleba sienne – avait pour objectif d'améliorer la pédagogie pratiquée en éducation physique d'une part ; et de préserver la valeur culturelle du patrimoine ludique d'autre part.

Dans cette perspective, Parlebas mit au point une classification qui propose une distribution des éléments d'un ensemble au sein de plusieurs catégories en fonction de critères choisis. Au regard des jeux sportifs, le principe qui guide l'élaboration de la classification « consiste à considérer toute situation motrice comme un système d'interaction global entre un sujet agissant, l'environnement physique et d'autres participants éventuels<sup>1</sup>».

De fait, les pratiquants ne sont pas considérés comme des individus isolés d'un contexte. Ce qui importe, c'est la relation du sujet agissant avec le milieu, ainsi qu'avec autrui. Ceci confère une partition à trois critères que nous exposerons dans la partie suivante, la méthodologie.

Armés de ces outils, nous voulons comprendre la fonction des jeux en société. Cette dernière relève du concept d'ethno-motricité, c'est-à-dire du «

---

<sup>1</sup>P. Parlebas, *Jeux, sports et société*, *op. cit.*, p. 48

## *Chapitre I: Problématique et Hypothèses*

champ et de la nature des pratiques motrices envisagées sous l'angle de leur rapport à la culture et au milieu social au sein desquels elles se sont développées<sup>1</sup>». Ce postulat, renvoyant à l'identité et à la culture, est d'une importance capitale au regard de l'ethnologie. Son intégration aux méthodes d'enquêtes donne aux ethnologues un outil de premier ordre pour décrypter et mieux saisir le sens culturel de la multitude des espaces géographiques. En effet, l'analyse ethno-motrice a pour objectif de comprendre comment le jeu est « miroir de la société » et par conséquent comment il constitue un patrimoine identitaire précieux.

Nous avons mené une analyse pratique sur 20 jeux traditionnels pratiqués dans l'espace linguistique .

À travers les structures ludiques traditionnelles, nous avons tenté de comprendre comment les jeux traditionnels du Mozabites, ainsi que leur pratique, se définissent comme éléments identificateurs culturels ?

Cette approche nous a permis d'exposer la manière dont les jeux reflètent cette société. Partant du principe que la motricité est un fait social total, nous nous sommes appliqués démontrer que l'ensemble des conduites motrices ludiques témoigne d'une culture patrimoniale spécifique, le caractère ludomoteur dénotant une identité régionale singulière.

Le jeu traditionnel, tel qu'il se pratique, est lié au mode de vie des hommes dans une société donnée. Il est une question de culture dans laquelle le pratiquant s'intègre avec profit. Après leurs travaux de champs, de pêche ou de chasse, les « mozabites » vaquent à un certain nombre d'activités ludiques pendant leur détente dont les sens sont diversifiés. Elles peuvent être pour les paysans un moment récréatif, de contrôle social et de partage du fruit du jour ou

---

<sup>1</sup>*Ibid.*, p. 145

## *Chapitre I: Problématique et Hypothèses*

alors des moments d'expression de leurs coutumes et de leurs traditions. Cette forme de détente est particulière parmi tant d'autres, parce que toutes les communautés humaines n'ont pas la même façon de jouir de leur temps de détente.

Ces communautés n'ont pas non plus les mêmes façons d'exprimer les coutumes de leurs ancêtres. Pour les enfants, ces moments de détente peuvent paraître comme des grands moments d'activités intenses au cours desquels, ils se construisent tant physiquement que moralement, mais surtout socialement. Des moments où ils perpétuent les modes de vie, les valeurs, les coutumes, les moeurs, bref, la tradition de leurs ancêtres.

Les pratiques corporelles ne sont-elles pas les témoins de la culture d'une société ? Ces « Techniques du corps », comme les définit le socio-anthropologue Marcel MAUSS, ne font-elles pas intervenir les différentes dimensions de la personnalité de l'enfant ? Dans son séminaire sur « les jeux sports et sociétés », Pierre PARLEBAS nous enseigne par exemple que les conduites motrices peuvent intervenir sur le développement foncier ou complet de l'enfant. Il montre comment elles sollicitent toutes les dimensions de sa personnalité (biologique, cognitive, affective, relationnelle, décisionnelle).

## **2. Hypothèses:**

**Hypothèse01:**Le jeu traditionnel est une création locale « mozabite » qui peut être soumis à l'héritage d'un peuple, peut faire partie de l'identité culturelle d'une société. N'est-pas universel.

**Hypothèse02:** Comme un moyen de communication qui régit les relations de l'individu avec l'autre, de sa relation avec l'espace et les objets, le jeu peut avoir une sens de la socialisation. Relations qui varient selon l'âge, le sexe, et la structuration de la communauté à laquelle ils appartiennent.

**Hypothèse03:-** Le jeu traditionnel révèle les faits qui permettent d'identifier et de définir les caractéristiques de fonctionnement interne et externe du contexte mozabites.

***Chapitres II:***  
***Méthodologie et démarche de l'étude***

## **Chapitres II: Méthodologie et démarche de l'étude**

### **1. Méthodologie:**

Notre premier travail fut une recherche bibliographique faisant état des jeux traditionnels du Mozabites. Les références ne sont pas très nombreuses,

À partir de la description des jeux par l'étudiant chercheur, nous avons entrepris un recensement ludique qui n'inclut strictement que les jeux ayant une pertinence motrice. Une situation possède une pertinence motrice si sa mise en œuvre correspond à un accomplissement corporel ayant une signification propre de nature motrice. Par exemple, pour le joueur d'échec, bien que la motricité soit importante dans ses actions, la pertinence n'est pas motrice, mais cognitive. La motricité ici n'est que le moyen indispensable, mais non décisif (ou non pertinent), de l'action engagée.

Cette étude analyse significativement socioculturel de les jeux traditionnels mozabites. Elle a été développée avec l'aide de l'anthropologie culturelle et ses outils : observation feuille, l'observation participante, entretiens, audiovisuel documents et sources bibliographiques. Il s'agissait de prendre en charge dans les concepts généraux de cette théorie comme une clé principe méthodologique. Ainsi, nous avons analysé les jeux mozabites pour essayer de rassembler, les grandes caractéristiques de ethno-motor de l' autre régions du pays . Nous avons entrepris une analyse de la structure de tous les jeux afin de proposer une modélisation et une traduction graphique de ses principales propriétés. L'analyse structurale est basé sur une hypothèse selon laquelle « chaque match est un système », qui est, constitue « un ensemble de services interactifs éléments. » Cette analyse peut entraîner enter mes abstraits, et en détail,

Sociologues, anthropologues, ethnologues, linguistes, enseignants et historiens. Dans des sujets aussi divers que variés, ils ont posé des bases d'étude dans le domaine des pratiques sociales et culturelles existant chez certaines

## *Chapitre II: Méthodologie et démarche de l'étude*

communautés africaines sous plusieurs angles. Parmi ces travaux, citons l'ethnologue Marcel GRIAULE<sup>1</sup> qui déjà dès 1938 étudiait les « jeux Dogons »— et Charles BEART qui lui, a enquêté et étudié en 1960 quelques jeux ouest africains à partir desquels il met à découvert certaines caractéristiques socioculturelles de ces peuples d'Afrique et énonce une sociologie des peuples africains à partir de leurs jeux.<sup>1</sup>

Ces travaux sont apparus pour nous sommes comme une source de référence indispensable et un passage obligé pour notre démarche.

---

<sup>1</sup>.GRIAULE Marcel, *les jeux Dogons*, Institut d'ethnologie, Paris, 1938.



## **2. Etudes similaires :**

### **2.1. Les jeux traditionnels des Touaregs d'Algérie : Logique interne et Culture**

- **par Nouara Mellal-Bounaas**
- Thèse de doctorat en Sciences sociales
- Sous la direction de Pierre Parlebas.
- Soutenue en 2007
- à Paris 5.
- Mots clés :
- Jeux et sports traditionnels
- Touaregs (peuple berbère)

#### **Résumé :**

Les jeux traditionnels Touaregs, qui constituent l'objet d'étude, sont examinés à partir d'un corpus de 93 pratiques ludiques recueillies, dans leur majorité, lors de plusieurs séjours effectués dans la ville de Tamanrasset, en Algérie. L'analyse structurale des situations motrices a permis de déceler les traits de logique interne des jeux : on a examiné ainsi le rapport du joueur au système ludique, rapport à autrui, rapport à l'espace, rapport au temps et rapport aux objets qui caractérisent chaque situation de jeux. Un lien se fait jour entre la logique interne des activités et leur logique externe. Ainsi est-il possible d'identifier plusieurs caractéristiques culturelles lisibles à travers la structure des jeux : la société touarègue est conservatrice, elle résiste au modernisme et donne une place prépondérante à la femme. En outre, les jeux de pions ont notamment permis de mieux comprendre la logique des jeux sportifs, mais aussi d'apporter

un éclairage sur les conflits spatiaux et les déplacements de cette population qui est fondamentalement nomade.

## **2.2. Les jeux sportifs traditionnels de la région de la Kabyle et culture ludique**

- **par Soraya Laaouad**
- Thèse de doctorat en Sociologie
- Sous la direction de Pierre Parlebas.
- Soutenue en 2006
- à Paris 5.
- mots clés :
- Sports d'équipe -- Kabyle (Algérie)
- Jeux et sports traditionnels -- Kabyle (Algérie)
- Jeu -- Kabyle (Algérie)

### **Résumé :**

L'étude a pour objet l'analyse de 92 jeux sportifs de la région de la Kabyle. L'analyse nous a permis de mettre en évidence les traits de la logique interne des universaux en mettant en relief le rapport entre l'acteur et son environnement : rapport à l'espace, aux objets, temps, aux autres acteurs. Mettre en relation cette logique interne avec les caractéristiques de la logique externe confirme que le jeu est un phénomène social reflétant la culture ludique de la Kabyle. Les jeux participent ainsi à révéler la structure de la Kabyle fondée sur la division des rôles, et des espaces : le monde privé représenté par le sacré et le féminin, et le monde public ouvert masculin. Aujourd'hui ces jeux traditionnels tendent à subir une "sportification" établie par la fédération Algérienne des

sports. Cette transformation en sport a pour effet d'emmener les jeux à perdre leur identité, leur particularisme au profit de la compétition qui n'est que l'image de la mondialisation sportive.

### **2.3. Analyse socioculturelle des jeux sportifs traditionnels tunisiens Corps humain traditionnels constituent sans doute des éléments**

- par Ali Elloumi
- Thèse de doctorat en Sociologie
- Sous la direction de Pierre Parlebas.
- Soutenue en 2000 à Paris 5.
- mots clés :
- Psychomotricité- Universaux-Corps humain-Structures ludiques-  
Psychomotricité Universaux (philosophie)

#### **Résumé :**

Cette recherche analyse la signification socioculturelle des jeux sportifs traditionnels tunisiens elle a été développée en référence d'une part, à l'anthropologie culturelle et ses outils et d'autre part à la sociologie de terrain et leurs outils fiche d'observation, observation participante, interviews, notes de terrain, documents audiovisuels et sources bibliographiques les jeux sportifs traditionnels constituent sans doute des éléments essentiels de la tradition ludique des tunisiens avec le temps, ces pratiques ludosportives ont exprimé une gamme de thèmes au sein de la population nord-africaine tels privilèges, passions, interdictions, récompenses, punitions, oubli, souvenirs, reconnaissance sociale, mariage avant la colonisation les jeux sportifs traditionnels tunisiens étaient très pratiques et très populaires ils intéressaient les hommes et les

femmes, les vieux et les jeunes, les riches et les pauvres, les hommes politiques et les paysans ces jeux.

### **3. Aperçu critique sur la conceptualisation : le « Jeu »**

Le « jeu » défini par HUIZINGA et CAILLOIS Dans un cadre plus général et descriptif, Johan HUIZINGA<sup>1</sup> et Roger CAILLOIS ont été parmi les premiers à proposer une définition du jeu.

#### **3.1. La définition du « jeu » par Johan HUIZINGA:**

Pour HUIZINGA, il s'agit « d'une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité; qui s'accomplit en un temps et en un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon les règles données en suscitant dans la vie des relations de groupe ».

Le jeu : une action libre - L'auteur définit le jeu d'abord comme étant une action libre. Les jeux traditionnels que nous avons étudiés nous confirment cette assertion.

En effet, si nous nous basons sur la décision prise par les joueurs eux-mêmes de pratiquer une activité ludique, cette action est bien libre, dans le sens où c'est un choix individuel. Personne n'est contraint de jouer. De plus, les joueurs débutent et arrêtent de jouer la plupart du temps à leur gré. Le jeu pris comme obligation perdrait sa valeur divertissante et par-là même sa fonction première. Le jeu est une action libre, au sens où « jouer », c'est accepter les règles qui vont définir ce jeu. La liberté réside dans l'acceptation du jeu et de ses règles.<sup>2</sup>

Jeu : « action fictive, située en dehors de la vie courante... »

---

<sup>1</sup>. HUIZINGA Johan, *Homo Ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, Paris, 1951, P.34-35.

<sup>2</sup>. CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1958, P.42-43

## *Chapitres II: Méthodologie et démarche de l'étude*

HUIZINGA souligne ensuite l'univers du jeu en ce qu'il marque une différence et même une absence avec la réalité de la vie courante. Jeu est imaginaire, il n'y a rien de réel dans le jeu. Soyons prudent dans cette affirmation. Dans son ouvrage intitulé « les jeux et des hommes » Roger CAILLOIS stipule que : « ce qui s'exprime dans les jeux n'est pas différent de ce qu'exprime une culture... ». L'expression d'une culture n'est-elle pas une réalité dans la connaissance d'une société ? Si l'univers ludique opère selon HUIZINGA une distinction avec la réalité, par sa légèreté affichée, il n'en demeure pas moins, dans beaucoup de cas, une représentation miniaturisée de la réalité. La vie courante et le domaine des jeux sont excessivement liés. Pour le cas qui nous concerne, des études ont montré qu'à partir de l'analyse des jeux d'une société, nous pouvons appréhender le mode de vie ou d'organisation de ladite société. En exemple, les duels symétriques dans différents sports collectifs (tous les joueurs des deux camps étant dans des conditions identiques) sont une analogie avec le modèle social démocratique aujourd'hui dans les sociétés industrialisées où, les différents acteurs partent tous avec les mêmes chances. Ce modèle social démocratique, n'oriente ou ne régleme-t-il pas la vie courante dans les sociétés occidentales de nos jours ? Le jeu « dénué de tout intérêt matériel et de toute utilité ... » Si c'est un élément essentiel ou majeur du jeu défini par cet auteur alors, on ne peut plus parler de « jeu » par exemple pour les jeux du hasard dont l'intérêt majeur ou principal est bien l'aspect matériel. Aujourd'hui, lorsqu'on observe tout l'arsenal technologique qui entoure l'organisation des différents « jeux » (Olympiques, coupe du monde de Football et autres), il serait indécent de confirmer que le jeu est dénué de tout intérêt matériel, sauf si cette catégorie des jeux ne fait pas partie des jeux dont il est question selon HUIZINGA<sup>1</sup>. Une telle conception sur le jeu est à l'opposé de la vérité. Comment comprendre le manque d'utilité du jeu selon l'auteur, lorsqu'on

---

<sup>1</sup> Pascal Alain LEYINDA Ethnomotricité Et Développement , *Analyse structurale des jeux traditionnels chez les Ndzébi du Congo Brazzaville*, Editions EDILIVRE APARIS Collection Universitaire Paris 2009,p40

sait que l'enfant ne peut s'en passer. Le jeu ne contribue-t-il pas à l'épanouissement foncier de l'enfant ? A partir du jeu et de tout ce qui s'y rattache, ne peut-on pas comprendre le fonctionnement d'une époque donnée ? Par les objets utilisés, les dialectes ou langues utilisées, par la façon dont le temps est géré, par la façon d'entretenir des interactions entre participants....

### **3.1.1. Les règles, le temps et l'espace du jeu:**

Nous épousons par ailleurs l'idée de l'auteur sur cet aspect, car les règles d'un jeu sont aussi les témoins d'une reproduction des normes et des contraintes de la vie quotidienne. D'ailleurs, la logique interne d'un jeu fondé sur la base de ses règles induit des comportements et des interactions qui caractérisent les rapports entre différents acteurs.

Le temps pendant lequel le jeu se pratique et l'espace dans lequel est pratiqué le jeu sont des éléments fondamentaux. Le matin, le soir au coucher du soleil, dans la journée ou la nuit au clair de lune sont des moments pendant lesquels se pratiquent des jeux pour telles ou telles raisons. Tout jeu est circonscrit dans l'espace.

### **3.2. La définition de Roger CAILLOIS<sup>1</sup>**

Pour Roger CAILLOIS, le jeu se caractérise comme étant une « action libre (...), séparée (...), incertaine (...), improductive (...), réglée (...), fictive (...) ».

**3.2.1. Action libre :** Comme HUIZINGA, il abonde dans le même sens. En effet, le jeu se pratique librement. C'est une action séparée dans le sens où cette activité est circonscrite dans le temps et dans les limites d'un espace bien précis et fixé à l'avance. Cela illustre bien ce qui se passe dans la pratique des jeux que nous étudions : ils se pratiquent dans un temps T, pour telle ou telle raison, à tel ou tel endroit (dans un buisson, une clairière, dans une forêt, à la place du village, sur la pente d'une

---

<sup>1</sup>CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1958, P.42-43

colline, dans un cours d'eau, dans une cour de récréation, dans le hangar des hommes ou dans la cuisine...).

**3.2.2. Une activité improductive** : dans le sens où le jeu ne produit pas de richesse.

Jeu activité réglée : Pour Roger CAILLOIS, tout jeu est régi par des règles. Les joueurs acceptent d'entrer dans le jeu à partir du moment où ils acceptent ses règles. Ces règles sont respectées et confèrent au jeu toute sa valeur. Elles sont une condition suffisante et nécessaire au bon déroulement du jeu. Il est impossible de les contester : c'est bien la logique interne des jeux qui lui donnent un sens.

Enfin, le jeu comme activité fictive : Selon Roger CAILLOIS, le jeu tranche avec la réalité. Or, nous ne reviendrons pas sur ce point, du fait que notre opinion n'abonde pas dans ce sens. A partir de ces définitions, Roger CAILLOIS établit une répartition, mieux une classification des jeux selon les critères suivants :

**Agon** - Tous jeux de compétition : courses, luttes non réglées et l'athlétisme.

La boxe, le billard, l'escrime, le football, le jeu d'échecs et de dame.

**Aléa** – Tout ce qui est comptines pile ou face, les paris, les loteries simples, composées ou avec report, bref, tout ce qui est jeux de hasard, casinos.

**Mimicry** – Ce sont les imitations enfantines, le masque travesti, poupées, panoplies, théâtre, et tout ce qui est arts du spectacle en général comme les carnivals.

**Ilinx** – Balançoire, valse, tournis enfants et manèges. Attractions foraines, ski alpinisme, voltige.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Pascal Alain LEYINDA Ethnomotricité Et Développement , *Analyse structurale des jeux traditionnels chez les Ndzébi du Congo Brazzaville*, Editions EDILIVRE APARIS Collection Universitaire Paris – 2009,p42

#### **4. De quels jeux s'agit-il dans notre recherche ?**

De tous les jeux définis par Johan HUIZINGA et Roger CAILLOIS, où se situent les jeux que nous étudions dans notre recherche ? Nulle part et partout ailleurs.

##### **Situons-les :**

Les pratiques corporelles que nous étudions sont donc celles où l'intervient dans leur pratique. L'action motrice y est pertinente et même fondamentale à la pratique, et celle-ci se trouve au centre de l'action. Ces activités ne sont reconnues par aucune instance sociale, du genre fédération, ligue régionale, nationale etc... Cet univers ludique n'est pas relayé médiatiquement et n'est subordonné par aucune contrainte financière. Ce sont des pratiques corporelles qui ne connaissent pas le chronomètre et l'élastique, ni la barre en acier ou l'éponge qui amorti les chutes comme au saut à la perche. Ces pratiques ne savent pas ce que c'est la piste en matière synthétique avec ses couloirs bien tracés et bien délimités. Ces pratiques corporelles ignorent ou valorisent moins le record, le gain, la victoire et l'exploit.

Elles sont indifférentes à la notion du profit économique. L'uniforme dans la tenue vestimentaire n'existe pas. Ce type d'activités laisse très souvent la gestion du temps et de l'espace à la libre décision des pratiquants. Pour pratiquer ces jeux, le joueur n'a pas forcément besoin de mettre sur lui une tenue vestimentaire officiellement reconnue et homologuée par une instance sociale. D'ailleurs, ces dispositions réglementaires et institutionnelles sont inconnues lors de ces pratiques. Elles sont très souvent « enracinées dans une longue tradition culturelle, et ne sont pas consacrés par des instances institutionnelles<sup>1</sup>

Pour le déroulement des jeux, les pratiquants n'ont pas besoin de tout un cérémonial d'ouverture ou de clôture. Cent pour cent du matériel utilisé pendant

---

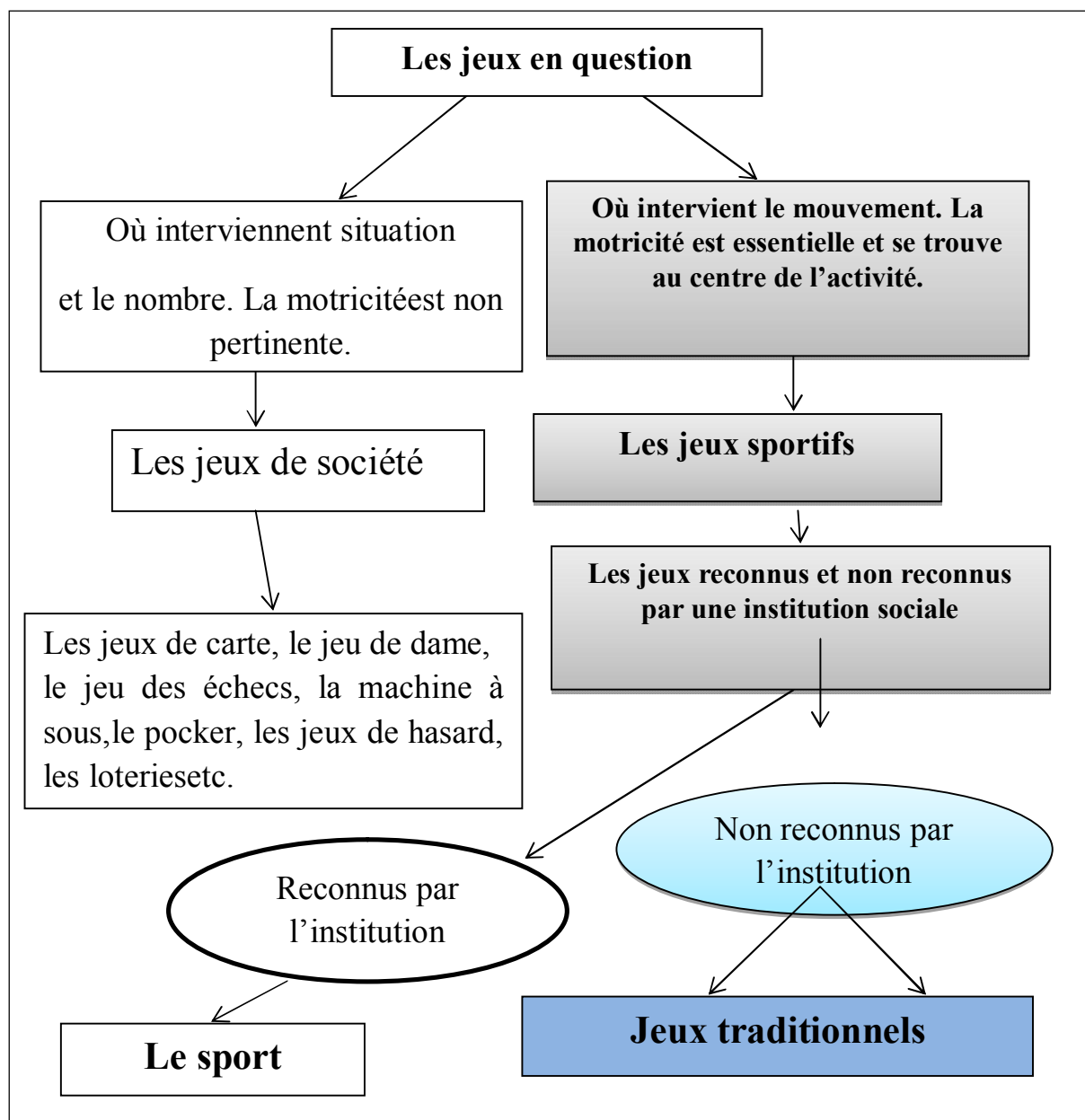
<sup>1</sup> . PARLEBAS (P.)- Jeux, sports et société. Lexique de praxéologie motrice. Paris :INSEP, 1999, p 205.



## Chapitre II: Méthodologie et démarche de l'étude

ces pratiques est recueilli très souvent de la végétation et du milieu environnants. Ce sont les jeux sportifs traditionnels (figure N°1). En opposition aux activités qui sont aussi appelées « jeu », mais où interviennent la situation et le nombre. L'action motrice n'y est pas pertinente et ne se trouve pas au centre de l'activité. Ces pratiques sont nommées « jeux de société ». Ces derniers ne sont donc pas concernés par la présente recherche. Les sports sont encore moins ou pas du tout concernés par notre recherche, puisqu'ils sont tous soumis rigoureusement dans leur pratique aux contraintes institutionnelles. Bien entendu en dehors de l'aspect comparatif qui fera l'objet de la septième partie des présents travaux.

Figure 1. Les principaux types de jeux selon Pierre PARLEBAS



## **5. Un autre regard sur la notion de « jeu »**

Au regard ou à l'analyse des définitions et de la description conceptuelle faite du « jeu » qui sont parmi les premières ; il semble manquer de pertinence. On se demanderait si avant de définir ce concept « jeu », des critères objectivables, réfutables ont été préalablement retenus ou pris en compte, et analysés minutieusement. Les jeux ici définis ont-ils été observés, analysés, classés puis replacés dans leur contexte social et culturel local ? Ces remarquables études des précurseurs se sont limitées à une description des jeux de façon globale avant de proposer tour à tour une définition, sans aller dans les profondeurs de l'analyse. Même si Roger CAILLOIS fait remarquer et dénonce dans sa conception des jeux, le fait que ceux-ci soient relégués au second plan ; simples et insignifiants divertissements enfantins. De nos jours c'est bien une réalité, lorsque nous observons la place réservée par certains à ces pratiques corporelles.

Le jeu est le grand délaissé de la recherche scientifique. Mérite-t-il ce statut d'éternel oublié, d'abandonné ou de rejeté ? Certes, Roger CAILLOIS insiste et met à jour la valeur culturelle et sociale de ces divertissements, lorsqu'il affirme par exemple que : « Par le biais du jeu, l'homme se trouve en mesure de faire échec à la monotonie (on peut faire ici allusion à l'alternance), au déterminisme, à l'aveuglement et à la brutalité de la nature. Il apprend à construire un ordre, à concevoir une économie et à établir une équité. Ici, l'auteur projette et plaide pour une sociologie à partir des jeux. C'est par rapport à cet aspect que nous épousons son analyse, ce qui nous conforte dans notre recherche, puisque nous faisons des jeux un véritable objet de la présente recherche scientifique.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Pascal Alain LEYINDA Ethnomotricité Et Développement , *Analyse structurale des jeux traditionnels chez les Ndzébi du Congo Brazzaville*, Editions EDILIVRE APARIS Collection Universitaire Paris – 2009,p43

## **6. Démarche :**

Pour notre recherche, après avoir pris connaissance des travaux antérieurs sur les pratiques corporelles et notamment des jeux, nous avons voulu dans les lignes qui suivent, présenter notre connaissance des grandes lignes de la théorie moderne des jeux sportifs .Ainsi, quatre étapes ont constitué notre démarche

### **Etape 1 : Une classification plus scientifique et rationnelle des situations motrices**

Dans l'étude de la communication humaine, plusieurs domaines s'entrecroisent avec chacun sa spécificité. La communication verbale avec par exemple la linguistique ne peut remplacer que très partiellement la communication non verbale. Pour se démarquer de ces courants scientifiques d'une part, mais aussi pour apporter une complémentarité à ces derniers, Pierre PARLEBAS apporte à ce système un élément nouveau qui s'y imbrique. La communication ou le relationnel par l'action motrice est dès lors pour ce sociologue contemporain un élément clé se trouvant au centre de l'étude de toutes pratiques physiques corporelles et notamment, les jeux et des sports. Il ouvre donc la voie dans cet axe de recherche afin de permettre de bien mener une analyse structurale des jeux avec des critères pertinents. Analyse au cours de laquelle différents modèles ou types de jeux sont répertoriés par une classification claire, nette et précise avec des critères réfutables. De même, différents comportements ou situations motrices sont ressautés : des antagonismes, des interactions de coopération avec partenaires ou d'opposition, des situations en solo ou en individuel etc. Il est une évidence que toute interaction motrice induit une signification profonde. Cette signification est révélatrice des comportements sociaux sous-jacents et peut-être même des relations qui s'établissent entre ces comportements. Les agents catalyseurs de ces comportements acquis et non pas innés sont de tout ordre : en fonction de l'éducation reçue, des modes de vie habituels, de l'environnement physique,

social, géographique mais surtout de la culture à laquelle appartiennent les acteurs en jeu. C'est pour cela d'ailleurs que Marcel MAUSS<sup>1</sup> postulait que : « *ces habitudes varient non pas simplement avec les individus et leurs imitations, elles varient surtout avec les sociétés, les éducations, les convenances et les modes, les prestiges* ».

L'anthropologue et sociologue MAUSS cite la réaction des soldats anglais qu'il a observés.

**Etape 2. Des critères de classification objectivables, réfutables, rationnels et pertinents des jeux :**

S'appuyant sur des traits pertinents, observables, mesurables et réfutables, pour proposer une définition plus scientifique, opératoire et expérimentale des jeux sportifs, Pierre PARLEBAS estime pour sa part que ce sont des « Situations motrices d'affrontement codifiées, dénommées « jeu » ou « sport » par les instances sociales ». Quatre critères essentiels et pertinents sont retenus dans la figure N°2. En effet, ce sont des situations où la motricité est réelle, signifiante et significative. Celle-ci se trouve au centre de l'action d'une façon permanente. Sans elle, l'action motrice est inexistante. Dans ces activités, la compétition, l'affrontement, la recherche de la victoire sont valorisés et recherchés. Ces pratiques motrices, compétitives sont déterminées et régies par un système de règles reconnu par une institution sociale telle un club, une ligue, une fédération, une confédération avec des officiels, des licences sportives, des cérémoniaux (le serment du sportif) et de puissantes contraintes financières etc.... Cet ensemble de situations motrices est historiquement et géographiquement identifiable : ce sont des jeux sportifs. Ils sont distinctifs des uns aux autres selon les traits particuliers et selon les différentes catégories : s'ils sont reconnus ou non par une instance sociale (figure N°3). Ainsi, voit le jour une rigoureuse classification des jeux à partir des critères pertinents. Le principe qui préside à

---

<sup>1</sup>MAUSS Marcel, *Sociologie et Anthropologie* (les Techniques du corps), P.U.F, Paris, 1950, P.367-368-369 370

## *Chapitres II: Méthodologie et démarche de l'étude*

l'élaboration de cette classification des jeux que propose Pierre PARLEBAS consiste à considérer « toute situation motrice comme système d'action motrice global entre sujet agissant, l'environnement physique et d'autres participants éventuels ».

La clef de voûte de toute situation motrice est sans conteste la notion d'incertitude autour de laquelle la dimension informationnelle prend une importance de premier plan. L'action motrice s'inscrit donc autour de trois critères essentiels ou trois sources d'incertitude sans lesquelles celle-ci est inexistante ou moins significative. Ces trois aspects sont : l'incertitude issue de l'environnement physique ou naturel (**I**), la communication motrice avec présence de partenaire **P**, et la contre communication motrice avec ou sans présence d'adversaire (**A**).

Pierre PARLEBAS le père de la science de l'action motrice nous fait remarquer qu'un comportement moteur qui se déroule dans un milieu où l'incertitude est inexistante ou nulle, « tend à prendre les caractéristiques très fortes du stéréotype moteur ». Dans ce milieu immobilisé, normé et standardisé le comportement humain semble s'automatiser à l'issue des séances de répétition ou d'entraînement. Les mêmes gestes techniques deviennent automatiques et réduisent l'aléatoire par le fait des capacités cognitives d'anticipation du pratiquant.

Ainsi, par exemple à la course de haies, il suffit d'un décalage improvisé entre deux haies, le coureur est désorienté et perd ses marques d'attaque de la haie. De même, le niveau du relayeur et du relayé au cours d'une course de relais doit être cadré en fonction du rythme et de l'allure de la course du relayeur et du relayé dans une zone de transmission bien délimitée et identifiable. Le comportement humain peut-être bien automatisé dans ces conditions (domestication). Ce sont des jeux pratiqués dans un milieu stable, normé et

## *Chapitre II: Méthodologie et démarche de l'étude*

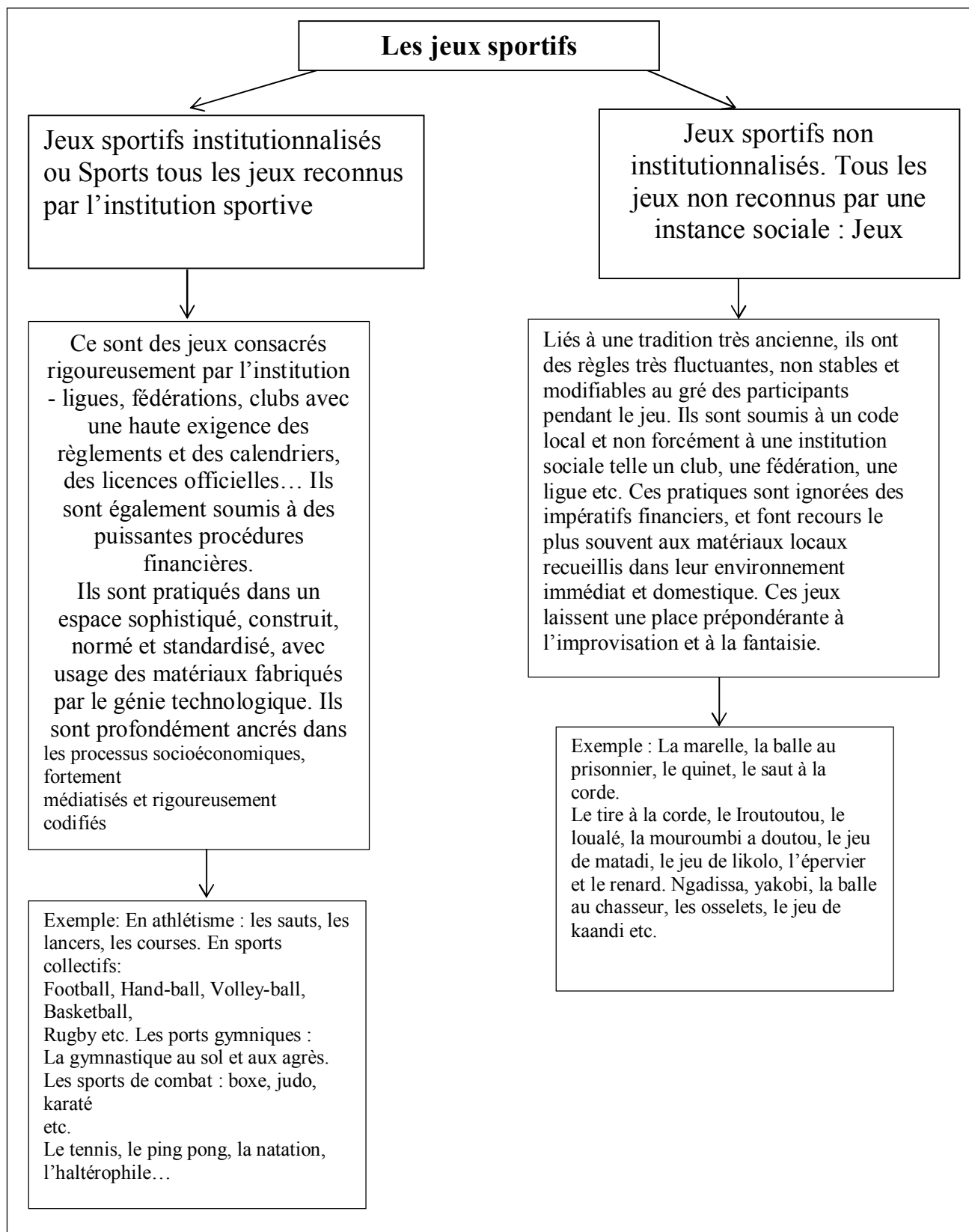
standardisé, dans un milieu apprivoisé par le pratiquant et donc sans incertitude issue du milieu.

C'est la classe ( $\emptyset$ ) où l'incertitude est nulle. Le pratiquant qui est en pleine action dans un milieu naturel et incertain doit, prélever l'information, la décoder et anticiper.

Il doit par la suite arrêter une stratégie avant de décider de l'action à mener selon la spécificité de la situation de la pratique de jeu ou de sport (sauvagerie), c'est la **classe I** (incertitude issue du milieu physique).

## Les différentes catégories des jeux sportifs:

Figure 2. Les différentes catégories des jeux sportifs d'après Pierre PARLEBAS



De plus, dans un milieu sauvage aquatique (incertain), un canoë kayakiste de raid doit constamment être en alerte dans ce cours d'eau torrentiel. De même, un parachutiste doit lutter contre la force du vent et redresser son parachute, comme un surfeur. Il doit en permanence s'attendre à des messages de toutes sortes provenant de la nature (ici des flaques d'eau, des grosses et très fortes vagues) : à lui de les décoder et agir en conséquence. Le jeu Mozabites du « loulé ou sous-marin » qui consiste à aller attraper un adversaire sous l'eau (cours d'eau, étang etc.), se pratique dans un milieu incertain. En effet, en même temps que le joueur A, va à la recherche d'un autre joueur B sous l'eau, il lutte non seulement contre le courant d'eau en nageant, mais il doit aussi être attentif et retrouver son adversaire B et le remonter à la surface. *« Le sujet agissant est le seul centre de décision et dans les conditions actuelles de pratique, les situations à haute incertitude correspondent aux activités de pleine nature »* nous confirme le sociologue. L'autre forme d'incertitude est celle issue d'autrui : c'est à dire, la communication ou contre communication motrice, celle qui est basée sur les interactions motrices entre joueurs (adversaires ou partenaires). *« Il y'a interaction motrice quand, lors de l'accomplissement d'une tâche motrice, le comportement moteur d'un individu influence de façon observable le comportement d'un autre ou de plusieurs autres participants »*. Elle se caractérise soit par des actions de pure coopération ou de pure opposition. L'interaction motrice issue de l'action d'autrui se caractérise sous deux formes. Une interaction où il n'y a que des partenaires : **classe P** (partenaires), par exemple deux filles qui font tourner une corde au jeu de « agfaze ou saut à la corde » permettant aux autres filles de sauter par-dessus cette corde. La hauteur de la corde, le rythme auquel est tournée cette corde est presque connue de toutes les joueuses. D'ailleurs, les deux joueuses qui tiennent la corde, la tournent et ajustent la hauteur de celle-ci en fonction des sauts effectués par les joueuses qui sautent dessus. Comme au Basket-ball où les 5 joueurs d'une même



## *Chapitres II: Méthodologie et démarche de l'étude*

équipe se font des passes et plusieurs tactiques entre eux avant de marquer des points dans le panier adverse ! C'est la communication motrice où il n'y a que de la coopération entre joueurs de même camp. La deuxième forme d'interaction motrice issue d'autrui est celle où il y'a des adversaires. C'est la **classe A** (adversaires). Dans un milieu stable, des joueurs s'opposent les uns aux autres de façon systématique. Cette classe se retrouve dans la pratique du célèbre jeu congolais les « mozabites » dans toutes ses formes où les joueurs des deux équipes s'opposent deux à deux. Un joueur N°I de l'équipe A s'oppose au joueur N°I de l'équipe B et ainsi de suite. Quelle que soit l'évolution de cette pratique, il y'a toujours un joueur qui s'oppose à un autre ou un groupe à un autre. Ce que l'un perd est gagné par l'autre joueur (pratique à somme nulle).

Il y'a là, une contre communication motrice. C'est un duel symétrique d'individus ou d'équipes.

La **classe IA**. Les joueurs s'opposent entre eux dans un milieu incertain (Incertitude adversaires).

Certaines séquences du jeu de « tahdjorte ou teladi » dans un marigot, illustrent bien cette classe de jeu. Tous les joueurs se méfient entre eux dans un milieu incertain. Le joueur doit en même temps chercher à retrouver son adversaire en nageant, le prendre et le remonter à la surface de l'eau, mais également doit lutter contre le courant d'eau. C'est une interaction d'opposition dans un milieu incertain.

La **classe IP** (incertitude avec partenaire). Cette classe se retrouve au cours des activités comme le (canoë) à plusieurs. Dans un milieu incertain (une rivière, un cours d'eau) plusieurs canoéistes luttent contre vents et marées à diriger leur canoë dans la bonne direction.

Le jeu de tlatla (jeu de glisse) est un jeu qui permet à un ou plusieurs joueurs assis sur un morceau d'écorce. Ils se laissent glisser en toute vitesse en suivant une pente raide de 30 - 50 voire 80 m de long et pleine de virages.

## Chapitre II: Méthodologie et démarche de l'étude

La **classe PA** (partenaires, adversaires) : un groupe d'enfants s'oppose à un autre groupe. Le jeu « Mouroumbi a doutou » est un jeu qui consiste en ce que les joueurs des deux équipes face à face et tenant la même corde ou liane exercent des forces opposées en la tirant. Chaque groupe tire la corde vers son camp. Les joueurs d'une même équipe exercent une force vers la même direction contre les joueurs de l'autre équipe qui exercent

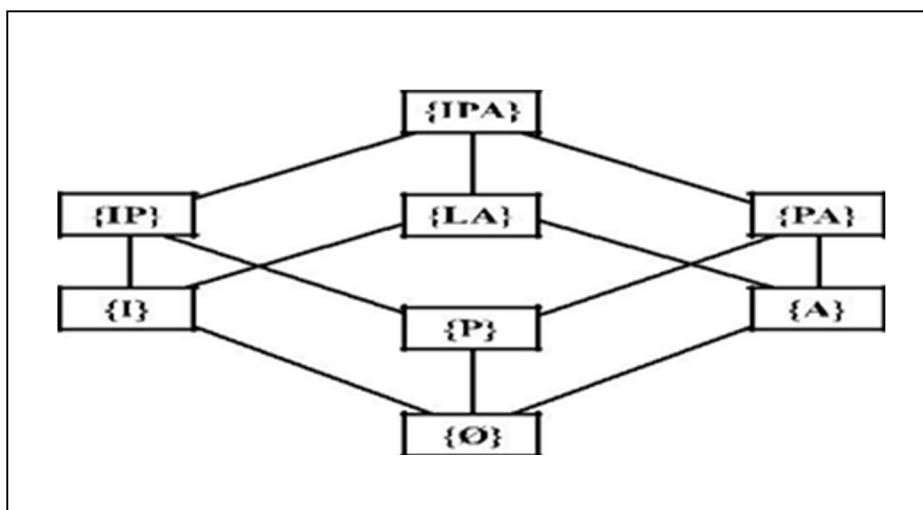
eux aussi une force opposée.

La **classe IPA** (incertitude, partenaires et adversaires) on retrouve dans cette catégorie de jeu par exemple les waters polo où dans un milieu incertain (eau), il y'a des partenaires et des adversaires.

La classification des différentes situations motrices se matérialise par ce simplexe noté S3.

*Figure 3. Représentation par Pierre PARLEBAS de la classification des situations motrices avec les trois critères fondamentaux de l'action motrice I-P-A : l'incertitude issue du milieu, adversaires et partenaires.*

### le « simplexe S3 »



I = Incertitude issue du milieu physique

P= Partenaire

A= Adversaire

## **7. La psychomotricité et la co-motricité:**

D'une part, les situations motrices où l'acteur, c'est à dire le pratiquant, le sujet agit en individuel, en isolé, sans interagir avec autrui. Il est en solo.

Il est seul en action, sans partenaire ni adversaire et n'a aucune interaction corporelle avec autrui. Ce sont des situations « **psychomotrices** », il est plus fréquent de les trouver dans différents sports individuels et dans les jeux traditionnels. Il existe aussi des situations de « **co-motricité** ».

Elles mettent ensemble dans un même espace de jeu, plusieurs acteurs sans que l'action des uns n'influence directement celle des autres. La particularité de ces activités est que leur indépendance instrumentale ou leur réalisation motrice peut être associée à une dépendance de type émotif et stratégique. Ainsi, par exemple un coureur de 110 m haies dans son couloir peut stratégiquement influencer ou se faire influencer par un autre coureur. Par contre, toute interaction corporelle et instrumentale est bannie. Ces activités où les pratiquants interviennent les uns en même temps les autres mais en côte à côte, sollicitent une co-motricité de simultanéité. Dans la pratique d'autres activités psychomotrices, peut se manifester la co-motricité par alternance, le cas de certaines épreuves d'athlétisme - les sauts, les lancers où les concurrents se succèdent les uns après les autres sans interagir. La co-motricité est donc définie comme étant le : « *Champ et nature des situations motrices mettant en co-présence plusieurs individus agissants qui peuvent ainsi se voir s'influencer, mais sans que l'accomplissement de leurs actions respectives nécessite ou suscite entre eux des interactions motrice sinstrumentales* » écrit le sociologue PARLEBAS dans son lexique de praxéologie motrice.

## **8. La socio-motricité: la communication et contre communication motrice:**

Selon Pierre PARLEBAS, la socio-motricité se définit « comme champ et caractéristiques des pratiques correspondant aux situations mettant en jeu une interaction motrice essentielle »<sup>1</sup>

Ce sont des activités où le joueur entretient des interactions motrices ou corporelles avec autrui (adversaire ou partenaire). L'action de l'un entraîne la réaction de l'autre et, l'action de l'autre modifie la réaction de l'un. L'exemple du smash au volley-ball, qui oblige l'équipe adverse à aller au contre - contre communication motrice (entre adversaires).

L'acquisition du ballon lors d'une partie de Football oblige le partenaire de se démarquer et faire un appel de balle en vue de recevoir de ce dernier une passe – communication motrice (entre partenaires). Il y a présence d'un partenaire et d'un adversaire. Sont observées des situations de stricte coopération, d'aide ou de stricte opposition ou d'antagonisme. Il existe aussi des situations qui mettent en jeu à la fois la coopération et l'opposition : le cas de la plupart des sports collectifs. Ces activités où y il a présence d'interaction motrice avec autrui, sont dites socio-motrices. On les trouve dans la plupart des sports collectifs et dans certains jeux traditionnels.

Par notre démarche, nous proposerons aussi de montrer comment les jeux sportifs traditionnels étudiés, répondent-ils à cette classification figure N°5.

---

<sup>1</sup>PARLEBAS (P.)- Jeux, sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice. Paris :INSEP,1999,p340,341

## **9. Des techniques du corps à la science de l'action motrice (de Mauss à Parlebas):**

Certaines pratiques motrices institutionnalisées dénommées « sport », d'une incontestable valeur sociale sont « utilisées » dans l'enseignement en tant que discipline scolaire sous forme d'éducation physique et sportive. De même, elles sont pratiquées au sein des structures extra scolaires (ligues, fédérations nationales, internationales et autres organismes...) dans un espace artificiel, standardisé, construit et hautement sophistiqué, avec usage des instruments préfabriqués par l'industrie. Ces pratiques corporelles institutionnalisées sont une invention du monde moderne et constituent une forme de motricité dans les sociétés industrielles. Devenues planétaires, elles sont bien révélatrices des traits culturels de la société qui les a enfantés : la société industrielle.

Correspondent-elles à toutes les sociétés ? Nous ne pouvons l'affirmer car, chaque société a sa spécificité, des traits culturels qui lui sont propres.

A côté des ces pratiques, il y'a celles qui intéressent notre recherche : les jeux traditionnels non reconnus par une instance sociale du genre fédération, ligue etc..... Elles sont spécifiques à chaque société, chaque culture et chaque communauté, nous rappelle Marcel MAUSS.

Dans le même ordre d'idée, Pierre PARLEBAS dans son séminaire sur les « pratiques corporelles, jeux, sports et société », épousant le point de vue de Marcel MAUSS, a eu raison lorsqu'il affirme que :

*« Chaque société développe ses habitus, ses façons d'agir, de réagir et de pré agir »*<sup>1</sup> ; *« A sociétés différentes, pratiques motrices divergentes »*<sup>2</sup>ajoute-t-il.

La démonstration du sociologue est cinglante et sans pareil, il montre le chemin à suivre, la confirmation est nette, claire et sans ambiguïté. Les

---

<sup>1</sup> .PARLEBAS Pierre, Séminaire sur les *Pratiques corporelles, jeux, sports et société* (LEMTAS :Laboratoire d'étude des méthodes et des Techniques de l'analyse sociologique), Université René DESCARTES Paris V, 1998.

<sup>2</sup> .PARLEBAS Pierre, *Eléments de sociologie du sport*, P.U.F, Paris, 1986, P-129

## *Chapitre II: Méthodologie et démarche de l'étude*

techniques du corps ne sont donc pas innées et naturelles. Elles sont t'apprises, acquises et sont influencées par leur culture d'appartenance.

Elles sont issues de la culture de leur société d'accueil. Ce qui explique donc que des études scientifiques peuvent bien apporter des éclaircissements ou des informations sur ce qui est sous-jacent à ces pratiques qui recèlent à n'en point douter une foison d'éléments d'origine culturelle. Dès lors, les jeux sportifs traditionnels qui sont des « techniques du corps », ne seraient-ils pas le produit de la culture au sein de laquelle ils sont pratiqués ? Ce postulat est conforté par Norbert ELIAS lorsqu'il affirme qu' « *on ne peut pas étudier le sport sans étudier la société* »<sup>1</sup>. Nous pouvons dès lors affirmer que nous ne pouvons pas étudier les jeux traditionnels sans étudier leur société mère. La diversité des pratiques corporelles, dont les jeux traditionnels d'enfants et d'adolescents semblent être des formes plus anciennes d'expression corporelle, de luttes, de danses de jeux d'affrontement collectif et autres techniques d'initiation et de préparation aux actes de la vie des adultes.

Pratiquées dans un espace certain ou fluctuant, elles peuvent être exhibées avec ou sans l'utilisation des instruments ou objets (masques, noix, écorces, cailloux, cordes, lianes, coquillages, bâtons, argile, etc...) recueillis dans un environnement immédiat naturel (faune, flore, relief, végétation etc...).

Ces outils constituent le prolongement du corps, vu que le joueur dans certains cas entre en interaction avec le milieu et, avec autrui grâce à la médiation faite par ces objets. Ces activités non institutionnalisées semblent être un vaste champ où s'entremêlent et foisonnent plusieurs variables hétérogènes indispensables à la compréhension de certains phénomènes sociaux d'une communauté ou d'un peuple. Par ailleurs, les jeux sportifs traditionnels sont ainsi une façon de mouvoir son corps, ils trouvent leur pertinence non seulement dans la sphère biomécanique et anatomophysiologique (description et

---

<sup>1</sup> Pascal Alain LEYINDA Ethnomotricité Et Développement , *Analyse structurale des jeux traditionnels chez les Ndzébi du Congo Brazzaville*, Editions EDILIVRE APARIS Collection Universitaire Paris – 2009,p43 ,p60

## *Chapitres II: Méthodologie et démarche de l'étude*

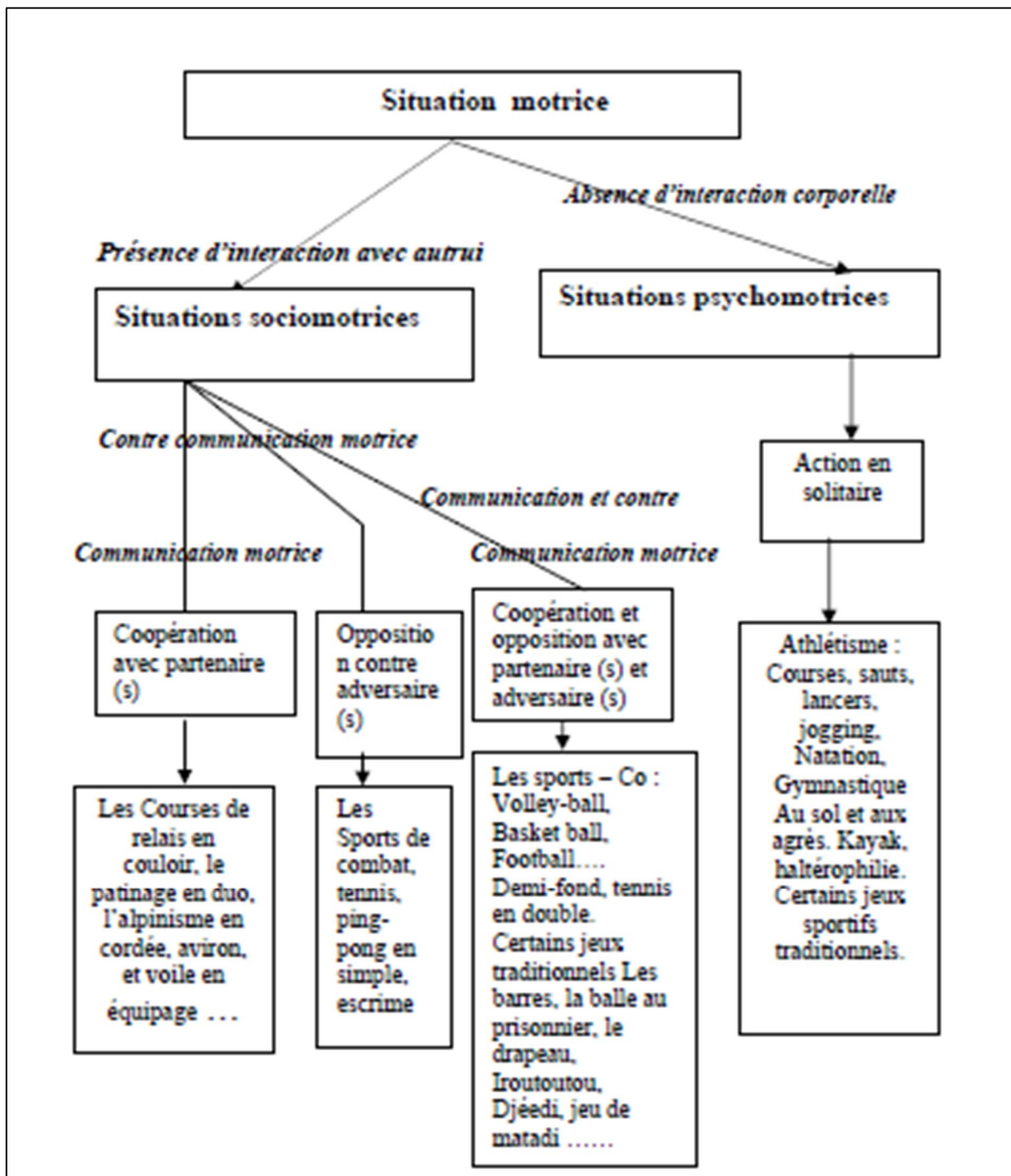
fonctionnement des organes humains) ; mais aussi et surtout dans la sphère sociale et culturelle (attitude relationnelle du sujet, sa capacité à entrer en interaction avec les autres). Dans son ouvrage intitulé « *éléments de sociologie du sport* »,

Pierre PARLEBAS<sup>1</sup> nous indique que la connaissance approfondie des systèmes d'interactions sociales, de réseaux de communication motrice et contre communication motrice, les rapports avec autrui, au temps, à l'espace, et au monde des objets d'une part, et d'autre part des rôles socio-moteurs, des structures, de système de règles : ce que l'auteur appelle « **logique interne** » des jeux et des sports, permettrait de comprendre l'organisation et la pertinence de toutes ces pratiques corporelles. La nouvelle et naissante **Science de l'Action Motrice**, montre la direction à prendre et le chemin à suivre. De cette notion capitale de logique interne appliquée aux jeux traditionnels, l'on pourrait obtenir ou identifier des indications sur leur déroulement. Ceci pourrait même peut être aider à comprendre comment sont organisés certains peuples du Mozabites à partir des structures sous-jacentes de ces jeux traditionnels en rapport avec leur culture. C'est à dire faire une ethno-motricité de ces peuples à partir de la modélisation de leurs jeux.

---

<sup>1</sup>PARLEBAS Pierre, *Eléments de sociologie du sport*, P.U.F, Paris, 1986, P-118

Figure 4. Les différentes situations motrices répertoriées





## **10. Les Deux variables comportementales du jeu :**

### **10.1. La logique interne :**

La logique interne d'un jeu nous dit Pierre PARLEBAS dans son lexique commenté en science de l'action motrice est le « système des traits pertinents d'une situation motrice et des conséquences qu'il entraîne dans l'accomplissement de l'action motrice correspondante ».<sup>1</sup>

Il est une évidence que toute pratique motrice induit un comportement quel qu'il soit. Un comportement de coopération d'un joueur avec son partenaire, lorsqu'il l'aide à bien se tenir en vue de descendre une pente sur une écorce au jeu de Iroutoutou (jeu de glisse). De même, lors d'un appel de balle, un joueur A effectué une passe vers un joueur B ou, lorsque des passes s'effectuent entre deux ou plusieurs joueurs au cours d'une partie de Basket-ball. Des interactions d'antagonisme ou d'opposition contre son adversaire sont aussi observées. Par exemple lors d'un smash et d'un contre au volley-ball. Véritable code de relations humaines, celui-ci est imposé ou commandé par le système de règles qui régit l'activité, c'est la logique interne. Cette logique interne est spécifique ou propre à chaque pratique.

C'est d'ailleurs la logique interne qui différencie certaines pratiques sportives entre elles. Si par exemple au Basket-ball, tous les joueurs doivent manipuler le ballon en utilisant les mains, au football, seul le gardien de but peut en même temps toucher la balle des mains dans une surface bien précise, mais aussi des pieds ; pendant que la règle interdit aux joueurs de champ de toucher la balle des mains de façon volontaire.

Quelle que soit la nature de l'espace, du matériel utilisé et du sexe des joueurs (fille ou garçons), le jeu se déroulera de la même façon : c'est à dire avec les mêmes règles, les mêmes interdits. Les pratiquants utiliseront les

---

<sup>1</sup> PARLEBAS (P.) – Jeux sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice. Paris : INSEP, 1999.

mêmes types de comportement de coopération, d'antagonisme et des interdits. Dans la logique interne d'une pratique ludique, le comportement humain est assujéti aux normes, au système des règles bien structurées. Le joueur n'est pas maître de ses choix.

Ce sont les règles qui orientent son attitude vis à vis des autres, de lui-même, de l'espace et même vis à vis du temps. Le système de règles oblige le joueur à adopter un comportement bien précis. Il y'a là une instabilité comportementale des conduites motrices des humains qui est conditionnée par la norme d'une part et permet une adaptation à telle ou telle situation d'autre part. Le corps est de ce fait façonné par une organisation préconçue et pré établie qui recèle des formules de communication et de contre communication motrice.

### **10.2. La logique externe :**

Chaque individu ou chaque groupe social peut interpréter ou donner une signification particulière à un type de pratique. Cette signification symbolique lui est propre selon sa personnalité, son intelligence, bref selon la conception qu'il se fait de telle ou telle pratique, mais aussi et surtout selon sa culture.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> PARLEBAS (P.) – Jeux sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice. Paris : INSEP, 1999.

### *Chapitre III*

## *Le M'Zab, un territoire, une histoire, une identité*

## **Chapitre III: Le M'Zab, un territoire, une histoire, une identité**

### **1. Introduction**

Mener une recherche au M'Zab sur les valeurs transmises dans la société n'est pas chose aisée dès lors que l'on se retrouve sur le terrain à essayer de décoder les expressions d'une réalité complexe où des aspects historiques, sociologiques, politiques et religieux sont t'ntreliés. Nous avons fait le choix de revenir sur ce qui nous a paru le plus pertinent au regard de notre recherche documentaire. Il fallait confronter les connaissances acquises sur ce sujet et la situation concrète, ensuite tenter de reconstituer notre référentiel en cherchant à décoder et à recouper les faits avec les données rassemblées dans la recherche documentaire.

Pour faire face aux questionnements qui entouraient notre recherche sur des données paraissant évidentes pour la société, nous dûmes élargir le plus possible notre recherche documentaire sur l'abondante littérature mozabite disponible dans les bibliothèques du M'Zab afin d'arriver à déchiffrer les significations et la portée des éléments qui se présentaient à nous.

Aussi, nous allons exposer dans ce chapitre ces éléments d'investigation qui nous ont conduits à déterminer les référentiels sociaux, culturels et religieux de cette société. Cela nous est apparu comme la piste la plus productive pour aborder les questions de transmission des valeurs aux jeunes générations et comment les transmettre.

Ce second chapitre est une introduction, une présentation des différents champs, historique religieux, géographique, sociologique qui éclairent les destinées de la société mozabite et soutiennent les attendus de notre thème de recherche.

## **2. LES MOZABITES:**

### **2.1. Qui sont-ils ?**

Poser la question de savoir qui sont les mozabites semblerait anodine car son sens commun veut dire habitants du M'Zab. Mais l'on se trouve face à une entreprise ardue dès lors que l'on cherche à constituer une connaissance sur le peuplement du M'zab, l'origine de ses habitants... La littérature décrivant l'installation humaine dans cette région saharienne non hospitalière est abondante et, à travers nos lectures sur le sujet, nous avons constaté des manières différentes de présenter les faits historiques.

Deux thèses essentielles ressortent de ces lectures. La première présente les mozabites du MZab comme des réfugiés de l'empire Rustumide déchu, fuyant la persécution fatimide vers des terres plus sécurisantes pour y fonder la pentapole que l'on connaît et conserver leur doctrine menacée. On leur reconnaît en outre une ténacité à travers les siècles qui leur permis de défier les conditions géographiques et climatiques et de bâtir la pentapole en créant un style architectural et urbanistique distincts, un système hydraulique unique et des jardins reconnus aujourd'hui comme patrimoine mondial. Les mozabites du M'Zab sont présentés dans cette thèse comme les fondateurs de la pentapole, mais en sont-ils pour autant les premiers s'occupant ?

Cette question trouve une réponse dans la seconde thèse sur les origines des Mozabites. Elle nous semble bien plus plausible. Il s'agit d'hypothèses mises en perspective essentiellement par les études réalisées par des mozabites<sup>1</sup>, et par d'autres témoignages de certains historiens travaillant sur l'Afrique du nord, comme Olivier Meunier<sup>2</sup>, Joseph Cuoq<sup>3</sup>, ou Pierre Philippe Rey. Pour ces

---

<sup>1</sup>Tels celles de Youcef Benbakir Hadj Said, Salah Benomar Essmaoui, voir bibliographie en langue arabe.

<sup>2</sup>MEUNIER O., *les routes de l'islam, anthropologie politique de l'islamisation de l'Afrique de l'ouest et dupays hawsa en particulier du VIII au XIX siècle*. Edition l'Harmattan. Paris, 1997

<sup>3</sup>CUOQ J, *Recueil des sources arabes concernant l'Afrique occidentale du VIII au XVI siècle (Bilad Al-Soudane)*, Edition du CNRS, Paris, 1975. Voir aussi, *Les musulmans en Afrique*, Edition Maisonneuve et la rose, Paris, 1975.

### *Chapitre III: Le M'Zab, un territoire, une histoire, une identité*

auteurs, les mozabites de Tihert ne sont pas les fondateurs, ils ne sont que des réfugiés auprès des mozabites du M'Zab déjà installés.

Selon Youssef Ben bakir Saïd El hadj, les Béni M'Zab sont les descendants de Mosâab ben Mohamed Ben Badine de la tribu berbère des Zenâta. Ils se sont installés dans la Chebka dans le 2<sup>ème</sup> siècle de l'hégire auxquels se sont rajoutés les Banou Abd el Ouad qui auraient fui la persécution des mérinides et auraient trouvé refuge dans la Chebka<sup>1</sup>. Le nom des Béni M'Zab serait une déformation de Mosâab à cause de l'accent berbère qui tend à prononcer les "Aaïn" en "Alif".<sup>2</sup>

Les mozabites auraient adoptés la doctrine moutazilite au départ, puis, des tolba seraient venus pour propager la foi et enseigner la doctrine mozabite, c'est ainsi que les mozabites adoptèrent l'ibadisme. Après la chute de la dynastie Rustumide, les mozabites de Tihert auraient rejoint ceux du M'Zab où ils ont trouvé refuge et par la suite fondé la pentapole.<sup>3</sup>

De coutume, les habitants d'un territoire, amazigh ici, prennent automatiquement le nom territoire, même si par ailleurs ils peuvent être désignés par d'autres termes en référence à leurs origines, à leur confession ou autres critères de qualification et de désignation. Au M'Zab les choses sont un peu plus compliquées compte tenu du fait que la société mozabite est composée essentiellement de réfugiés venus au fur et à mesure peupler la vallée du M'Zab, des communautés berbères, des tribus arabes ...etc.

Au M'Zab, comme nous l'avons constaté sur le terrain, ne sont désignés par mozabites, ou Béni M'Zab, que ceux qui appartiennent à la communauté

---

<sup>1</sup>se référant au cheikh Mbarek el Mili qui se base sur les écrits d'Ibnou Khaldoune.

<sup>2</sup>Ibid. p6,

<sup>3</sup> Les habitants du M'Zab vivaient à l'époque dans d'autres ksour dont il reste les vestiges, tel le ksar de Aghrem noulawal, et de atmizart, voir notamment Asmaoui, p 580, ou ABONNEAU J. Préhistoire du M'Zab, thèse 3<sup>e</sup> cycle, art et archéologie, Paris, Sorbonne, 1983 et HUGUET M. L., " Les villes mortes du M'Zab ", pp. 583-590, 3 déc. 1903. JACQUET, (1898) " Notes au sujet d'un monolithe de Guerrara" in Rec. Notes et Mém. Soc. Archv., Constantine

### *Chapitre III: Le M'Zab, un territoire, une histoire, une identité*

berbère mozabite de la vallée. IL s'agit donc de la désignation telle qu'imposée par les usages. C'est dans ce sens que nous utiliserons le terme mozabite dans ce travail. Les membres des autres communautés sont eux désignés par leur groupe d'origine.( Chaamba, M'Razig, M'Dabih).

Le tissu social dans la vallée du M'Zab est un assemblage multiethnique, une majorité' mozabites sont d'origine berbère et parle le berbère. Cette majorité est suivie de près par les Châamba d'origine arabe malékite. Parmi les autres tribus d'origine arabe de confession malékite, on trouve les Béni Merzoug installés au M'Zab depuis 1527, les M'dabih depuis 1586.<sup>1</sup>

Les tribus arabes châamba et autres seraient venues s'installer dans la vallée fuyant les sécheresses, les famines, ou pour des conditions politiques ou économiques. Les nouveaux arrivants signaient des accords avec les mozabites qui déterminaient les conditions décohabitations d'accession à la propriété et autres. Parmi ces conditions, celle d'exercer le rite malékite dans des mosquées autres que les mosquées mozabites et dont elles sont indépendantes.

Ces distinctions auxquelles tenaient et tiennent les mozabites leur vaudront la réputation de «puritains" et "d'autarcique" à travers les siècles. Mais cette volonté de rester à part, des préserver et de se démarquer des autres communautés par la langue et par le rite religieux, l'habit et l'habitat tient-elle du seul souci de sauvegarde face à la persécution que ce groupe a subi ?<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> .Selon des statistiques présentées par Cherifi dans sa thèse, le nombre de mozabites en 1882 au moment de l'occupation française était de 28000 celui des arabes de 798. En 1960 le nombre de mozabites était de 40000 et celui des arabes de 18000. En 1977 le nombre de mozabites était de 60% de la population globale et à présent ils seraient à peu près 300000 d'une population globale de ? Nous ne pouvons nous prononcer sur la fiabilité de ces chiffres car l'office national des statistiques procède par catégorie d'âge dans son recensement et non par appartenance communautaire. Par ailleurs, l'accroissement de la population arabe est perçu comme une menace pour l'avenir de la tradition mozabite. Cherifi P 239.

<sup>2</sup> .Nombre de chercheurs se sont arrêtés sur ce point, parmi les quelles citons les études de Cherifi Brahim, deDaddi Addoune qui a consacré sa thèse à ce sujet, et de, Youcef Benbakir qui en retraçant l'histoire de l'installation des différentes communautés et en citant les différents événements à travers les siècles nous permet de remonter aux origines de ce conflit intercommunautaire.

Nous arrêter sur ce point pourrait nous éloigner des objectifs de notre réflexion, mais on ne peut le contourner non plus, dans la mesure où les relations intercommunautaires au M'Zab (conflituelles) sont indicatives des questions d'appartenance et des constructions identitaires.

Aussi, exposerons-nous dans ce qui suit un bref historique sur la doctrine, pour décliner les principes et les particularités qui la différencient, les raisons pour lesquelles les mozabites sont considérés comme hérétiques et pourquoi ceux-ci refusent ce statut et revendiquent au contraire celui de partisans de la "droiture", *as'hab el îstiqama* .

## **2.2. La Doctrine Mozabite :**

### **Emergence et itinéraire d'une doctrine :**

Selon Cuperly<sup>1</sup> , la naissance de l'ibadisme a eu lieu dans les mêmes circonstances que celles des autres courants de l'Islam, car elle remonte à la bataille de Si affin dans le conflit qui opposa Ali Ibnou Abi Taleb et Muawiya en l'an 37 de l'hégire 657 de l'ère chrétienne.

Il s'agit d'un conflit pour l'accession au khalifat. À ce sujet, les avis se sont partagés sur la légitimité de l'un ou de l'autre des prétendants, différents groupes sont apparus : les chiites, partisans d'Ali, soutenaient que le pouvoir devait rester dans la famille du prophète. Les sunnites, quand à eux, s'appuyaient sur la tradition du Prophète pour soutenir Muawiya. C'est à partir de là que Muawiya proposa l'arbitrage pour régler le différent et Ali accepta. Les partisans d'Ali étaient alors partagés, un groupe d'entre eux se retira et décida la neutralité, ce sont les Moutazilites. Un autre groupe s'insurgeât contre la décision de l'arbitrage avec l'argument que la décision appartient à Dieu seul. Ils abandonnèrent alors le camp d'Ali et furent qualifié de Khawaridj, dissidents ou

---

<sup>1</sup> CUPERLY P. Introduction à l'étude de l'ibadisme et sa théorie, OPU, Alger, 1984.



sortants du conflit. Ces derniers maintenaient quelle Khalife devait être nommé pour sa piété et ses compétences politiques.

Par la suite, il y eu encore des fractions au sein de ce même groupe de dissidents, les Khawaridj, ce furent les groupes des Azrakites, Soffrites<sup>1</sup> et les mozabites, une fraction qui s'est soulevée contre les kharidjites vers l'année 61 de l'Hégire (680 J.C).

La doctrine tient son nom de son leader politique, Abdou Allah Ibnou Ibad qui entre tenait une correspondance de conciliation avec le Khalife Omeyyade où il soulignait la différence avec les Khawaridj et débattait de la légitimité de l'accession d'Ali au Khalifat. <sup>2</sup>

Ibnou Ibad, expose clairement dans ces correspondances que le comportement du croyant est dictés par le Coran et que le "permis" et le "défendu" sont les limites fixées par Dieu. La conduite du Khalife doit obéir au même principe, un comportement jugé non conforme aux principes de l'Islam fera de lui un infidèle, et pour Ibnou Ibad, une communauté de fidèles ne peut se laisser guider par un infidèle.

Selon Cuperly, cette correspondance contenait les principaux points qui feront le fondement de la doctrine mozabite. Les arguments d'Ibnou Ibad constituaient un ensemble cohérent sur l'histoire religieuse, les principes de l'imamat, le statut du pécheur, ils apportent les jalons pour le développement futur des concepts de la walaya et de la baraa.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>Il serait long de citer les détails de la formation de ces groupes et de leurs circonstances, se référer pour cela notamment à l'article «kharidjisme » dans Encyclopédie de l'Islam, Vol IV. Arkoun M., Essais sur la pensée islamique, Edition Maisonneuve et Larose, Paris, 1984. LAOUST H, les schismes dans l'islam, Payot, Paris, 1965.

<sup>2</sup>GROSSMAN C. , Aperçu sur l'histoire religieuse des ibadites du M'Zab, Thèse de doctorat 3 cycle, (dir.)Arnaldez R., Paris Sorbonne, 1976.

<sup>3</sup>CUPERLY, op.cit., p 26

### *Chapitre III: Le M'Zab, un territoire, une histoire, une identité*

Ibnou Ibad eut pour successeur Jabir Ibnou Zayd, puis Abou Oubeida Muslim El Tamimi.<sup>1</sup>

Ces deux derniers étaient comme Ibnou Ibad, partisans de la conciliation avec les Omeyyades.

Mais les conditions changent avec le changement des Khalifes omeyyades selon qu'ils soient tolérants à l'ibadisme ou non. Les successeurs de Tamimi quand à eux étaient partisans d'une rupture définitive avec le Khalifat dans la première vingtaine du IIème siècle de l'Hégire.<sup>2</sup>

Abou Oubeida décida d'appliquer le Kitmane (secret) dans une propagande pour diffuser la doctrine et la généraliser au monde musulman afin de créer un imamat mozabite universel sur les débris du Khalifat omeyyade. Il créa donc un centre d'étude pour y former des missionnaires qui allaient des différentes provinces musulmanes après leurs études. Ces missionnaires devaient se répartir en équipe pour enseigner l'ibadisme et gagner des fidèles.

Cette action avait beaucoup de succès. Des équipes furent envoyées notamment dans le Maghreb et bientôt plusieurs révoltes mozabites éclatèrent dans divers pays. (figure 5) Les missionnaires partis au Maghreb ont convertis les tribus berbères de la Tripolitaine, les Hawwara, les Zenâtas au début du IIème siècle de l'hégire. Les berbères portaient à leur tour à Basra pour s'y instruire, vers les années 140 de L'hégire (760 J.C.) Ce fut le cas d'Ibnou Maghtir el Nafousi, Aasim Essedrati, Abou Dawud al kibili de Nafzawa dans le sud tunisien et Ismail El Ghdamsi qui formèrent avec Abdou Rahman Ibn Rustom une équipe et se dirigèrent à la conquête du Maghreb.

Ibnou Rustom consolida tous les groupes mozabites de l'Afrique du nord, fonda la ville de Tahert comme capitale de son état dont il fut élu Imam entre

---

<sup>1</sup>Encyclopédie de l'Islam, Tome III, Article « IBADIYA », p 670

<sup>2</sup>Ibid., p 671.

### *Chapitre III: Le M'Zab, un territoire, une histoire, une identité*

160 ou 162 de l'hégire (776 et 778 après J.C. )<sup>1</sup> C'est avec le successeur d'Ibn Rustum, Abdou el Waheb Ibn AbdouRahman, que l'ibadisme du Maghreb atteignit son apogée, il réussit à réunir sous sa domination toutes les tribus berbères mozabites d'Afrique du Nord.

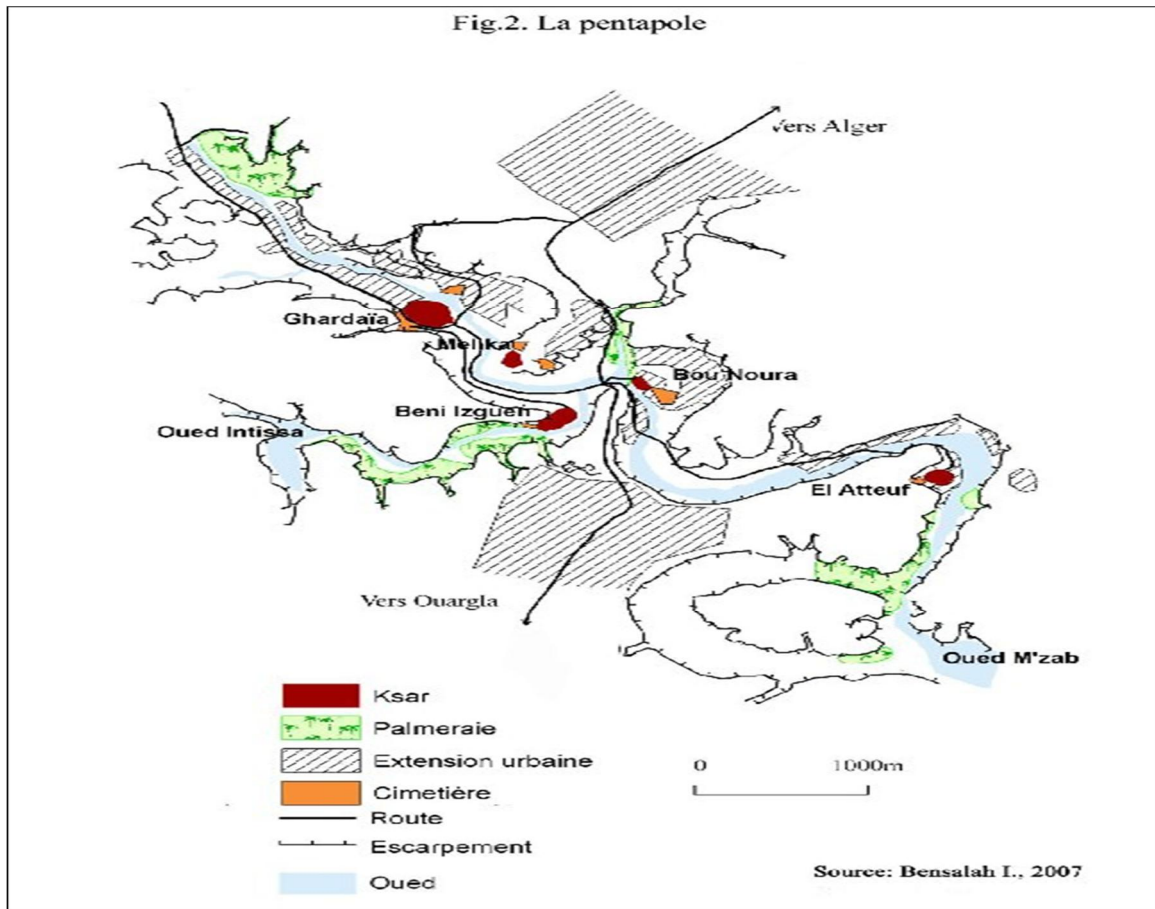
Ce n'est qu'en 224 de l'Hégire (839 après J.C) que les Aghlabides ont réussi à " rompre le blocus Rustumide" et à occuper le couloir mozabite qui reliait Tahert à la Tripolitaine. La décomposition du royaume Rustumide commença ainsi dans la seconde moitié du III ème siècle de l'hégire. En 283 de l'hégire (896 après J.C) fut anéantie totalement l'influence Rustumide en Tripolitaine avec la perte de la puissante tribu berbère. Tahert résista jusqu'en 296 de l'hégire (909 J.C) où ce qui resta de la dynastie Rustumide tomba devant l'armée de Abdou Allah Elchii qui fonda sur les ruines des aghlabides et des Rustumide le royaume fatimide<sup>2</sup>. Les mozabites tentèrent plusieurs fois de refonder le royaume mozabite comme à Nafusa, mais échouèrent à cause de la persécution des fatimides puis ils revinrent à l'état de Kitmane, secret, à partir du milieu du III siècle de l'hégire (IX siècle J C).

---

<sup>1</sup>Ibid., p 676.

<sup>2</sup>Ibid., p 677. Voir aussi, FAKHAR B., Les communautés ibadites en Afrique du nord depuis les Fatimides, Thèse de doctorat d'Etat d'histoire, (dir.), Cahen C., Paris Sorbonne, 1971.

Figure 5. La pentapole.



Par la suite les mozabites se retranchèrent dans quelques régions peu accessibles, dans les oasis d'Ouargla, De oued Righ, et plus tard dans le M'Zab où devaient les rejoindre d'autres réfugiés mozabites.

Nous le voyons ici, l'itinéraire de cette doctrine a été conditionné par des considérations politiques d'accession au pouvoir, de la manière d'exercer et de la légitimité de gouverner.

### **2.3. Le territoire :**

C'est la vallée du M'Zab qui servira de dernier refuge aux mozabites du royaume Rustumide déchu. Un espace qui a été choisi pour ses particularités géographiques et physiques.

La situation géographique est stratégique. Elle a rendu possible à la fois une vie sociale retirées une activité économique prospère, exploitant la position sur l'itinéraire caravanier qui a fonctionné au moins depuis l'époque où les Rustumides ont ouvert la voie d'échange avec Bilad Essoudan (Soudan, OCDE actuellement).

La Vallée du M'Zab se trouve dans un plateau calcaire disséqué par des ravins qui s'enchevêtrent comme les mailles d'un filet d'où le nom de Chebka(filet) du M'Zab. Au creux de cette chebka passe Oued M'Zab dont la crue est un évènement spectaculaire. Cet Oued sert d'exutoire à d'autres, secondaires, Oued Ensa, Oued Zegrir, Oued Metlili qui ont taillé des vallées encaissées, les dayate, la vallée du M'Zab s'en est trouvé ainsi fertilisée. Les mozabites ont su exploiter cet atout naturel en installant les ksour de la pentapole sur les crêtes et de vastes palmeraies dans les bas-fonds (figure2). Cette organisation oasienne , devenue modèle de référence par son intégration au site et sa maîtrise des conditions climatiques, a valu à la Vallée du M'Zab, de nos jours, l'inscription dans le patrimoine mondial de l'UNESCO.

Dans cette construction de l'espace géographique, les mozabites ont mis toute leur ingéniosité créer un territoire où préservation de leur doctrine et prospérité de leur communauté étaient possibles.

Le territoire mozabite, ou le mawtin <sup>1</sup>, ainsi que le désigne ses habitants, contrairement à ce que l'on pourrait croire n'a pas émergé d'un no man's land, les mozabites ont cohabité dès leur installation avec d'autres tribus qui ont construit eux aussi des ksour dont les vestiges sont visibles dans le paysage. Mais les

---

<sup>1</sup>Mawtin signifie patrie. Voir glossaire

mozabites ont pu démarquer leur territoire par la mise en place d'un système oasien différent des autres, même s'il est semblable dans ses principes fondamentaux. Sa différence est architecturale, urbanistique et paysagère. Ces aspects ont permis de matérialiser les valeurs mozabites où ressortent trois dimensions : le melk, l'équité entre membres de la communauté, la cohésion de la communauté.

A ce sujet, Mercier rapporte que la ville mozabite est une société complexe, il s'agit de groupements familiaux, territoriaux et professionnels. <sup>1</sup>

Le système oasien mozabite est composé de sept oasis construites l'une après l'autre dont les cinq premières constituent la pentapole. La première oasis qui fut construite en 1012 est ElA'teuf Tadjnet, elle constitue un point de départ dans la création de la pentapole. En 1046 c'est At Bounour, Bounoura qui fut construite, puis Ghardaïa en 1048 et Béni Izguen en 1347. Melika, at mlichket en 1350 puis Guerara et Barryene, qui, bien que distante de la pentapole, obéissent aux mêmes règles de construction et de vie.<sup>2</sup>

Chacune de ces oasis a été construite dans des conditions particulières pour répondre à des conflits entre les tribus, ou, à la baraa ou à l'accroissement démographique.

#### **2.4. Une construction territoriale sous double contrainte**

Les oasis ont un même schéma structurel qui devait satisfaire à la fois les exigences d'adaptation au climat saharien et celle de l'organisation sociale. Le génie de l'homme a été ici de concevoir des aménagements et une organisation de l'espace qui tient compte de ces deux exigences. De cela a résulté le modèle oasien mozabite. Un système articulé sur deux types de territoires : le ksar, où s'agencent habitat et activités commerciales - la palmeraie et son système

---

<sup>1</sup>MERCIER M., civilisation urbaine au M'Zab, (Etude de sociologie africaine), Alger, Pfister, 1922. p113.

<sup>2</sup>BENYOUCEF B., Le M'Zab, Pratique de l'espace, Edition ENAL, Alger, 1986.

hydraulique, utilisée à la fois pour l'activité agricole et pour l'habitat d'été (darel ghaba).

Le ksar est un espace fini : il a un seuil démographique et un seuil spatial. Il est implanté en hauteur pour éviter les crues de l'Oued et les invasions de l'ennemi, à l'image de la cité musulmane<sup>1</sup> ses éléments de structurations apparaissent à travers :

- La mosquée, point d'appel implanté sur le point culminant du site, vers la quelle convergent les artères délimitant les ilots d'habitation.
- Le mur d'enceinte qui entoure le ksar. Ce dernier distingue le dedans du dehors, ce qui est territoire habité du groupe de ce qui est non habité, partagé avec les autres groupes.
- Le marché se trouve à l'entrée du ksar dans l'espace où la présence de l'étranger au groupe est encore admise.

On y retrouve une hiérarchisation des espaces : privé, semi public et public. Ainsi, dans l'entrée, vont se localiser les éléments de vie publique et de contact avec les autres ksour, voire les autres villes. Ce sont la place du marché et les échoppes qui se prolongent, à la naissance, des artères principales qui disparaissent au fur et à mesure que l'on approche de l'espace privé. Dans ces artères, s'installent aussi les bureaux des oumana<sup>2</sup> et des représentants des achira, les écoles communautaires...etc. c'est l'espace semi public. L'espace privé quant à lui est celui des habitations dont la conception architecturale est celle de la maison musulmane, fermées vers l'extérieur, ouvertes vers l'intérieur, mais qui se distingue, ici, par l'uniformisation de la hauteur.

---

<sup>1</sup>Gardet L. , La cité musulmane, vie sociale et politique Paris, J. VRIN, 1976. Collection Librairie philosophique.

<sup>2</sup> Voir glossaire en annexe.

### *Chapitre III: Le M'Zab, un territoire, une histoire, une identité*

Le cimetière est à l'extérieur de l'enceinte, dissocié du ksar. Sa position est aussi étudiée sur le plan symbolique, il est en position intermédiaire entre la palmeraie qui représente l'éternité, dar el akhira <sup>1</sup>, et le ksar qui représente la vie, dar el dounia, dans le sens de passage terrestre de l'être humain.

Enfin, la palmeraie dont la taille est déterminée par les dimensions du système hydraulique mis en place pour les besoins de l'agriculture et pour assurer la consommation des habitants du ksar. La particularité du système oasien mozabite réside dans le caractère bivalent de la palmeraie, outre sa fonction agricole, les mozabites s'y rendent en été où ils ont leurs résidences secondaires pendant les mois où la chaleur est insoutenable dans les Ksour.

La structuration spatiale de la palmeraie est le reflet de la structuration du Ksar, les voies se ramifient suivant le même principe d'accès public/semi public/privé, pour conduire aux jardins privés, répartis entre les familles d'un même ksar.

---

<sup>1</sup> Idem ainsi que pour dar El Dounia



### **3. TROIS TEMPS DANS L'ÉVOLUTION D'UNE SOCIÉTÉ**

#### **3.1. Un M'Zab autonome :**

En construisant ces cités et les territoires qui leurs sont attachés et qui semblent jaillir de la roche les mozabites ont défié le désert. Pour nombre d'explorateurs du début du XX<sup>ème</sup> siècle<sup>1</sup>, la pentapole semblait surgir de nulle part. Et l'on se demandait alors comment cette population réfugiée a réussi à subsister malgré l'hostilité du milieu. Il s'agit de persévérance et d'assiduité défiant les conditions très peu favorable à l'installation. Les mozabites ont soutirer profit des situations qui se présentaient à eux comme la présence des routes commerciales, et la présence des nomades chaamba qui les aidaient à protéger leurs convoites aussi à travailler et cultiver leurs jardins<sup>2</sup>. Ce fut les deux aspects prégnants dans la vie des mozabites du moyen âge qui leur ont permis non seulement de survivre, mais de prospérer dans l'activité commerciale.

Le M'Zab actuel prospère grâce à un grand réseau commercial. Ce type d'activité économique est hérité d'une vieille tradition qui remonte aux premiers siècles de l'apparition de l'ibadisme en Afrique de Nord. Cette circulation entre les foyers de l'ibadisme s'étendait de Sidjilmassa (l'actuel Rissani au Maroc) à Zawila (dans le Fezzan libyen ) en passant par Tihert (l'actuelle Tiaret en Algérie) en englobant Ouargla, le M'Zab, Ghadamès dans le Sahara libyen, le djebel Nafousa et l'île de Djerba <sup>3</sup>.

Les différentes stations mozabites rendaient possible d'organiser de grandes caravanes sur de longues distances, une ligne régulière de commerce transsaharien qui perdure jusqu'à nos jours <sup>4</sup>, quoique ayant d'autres formes que celle de la caravane chamelière.

---

<sup>1</sup> Notamment, RAVEREAU A. Le M'Zab, une leçon d'architecture, Paris, Technique et Architecture, 1951, réédition, Sindbad, 198

<sup>2</sup> Bisson G., Mythes et réalités d'un désert convoité : le Sahara, Edition L'Harmattan, Paris, 2003. p44

<sup>3</sup> Un itinéraire que l'on peut retrouver selon plan de Cuoq, op.cit., p 20. Figure 3.

<sup>4</sup> Bisson G., op.cit., p45

### *Chapitre III: Le M'Zab, un territoire, une histoire, une identité*

Nous retrouvons la même notion de circuit commercial dans le travail de Cuoq<sup>1</sup> qui reprend les sources arabes du moyen âge. En recoupant ces sources, il affirme que les caravanes permettaient aussi de propager l'ibadisme. Cela signifie que ces caravanes permettaient la circulation de biens matériels mais aussi des idées à travers les hommes de foi et les érudits qui partaient diffuser l'ibadisme, ou au contraire partaient à la quête du savoir.

Ces données nuancent la notion d'isolation des mozabites du M'Zab. Cependant, le M'Zab restant territoire que les mozabites ont choisi pour y construire un support permettant de préserver leur doctrine religieuse.

L'organisation sociale de la société mozabite en tant que population de réfugiés, ne différait pas de celles des autres tribus berbères nord africaines.

La population d'une même cité ou d'un même Ksar est désignée par Arch qui est composé de tribus (quabila), qui se divise à son tour en un nombre de fractions, Achira. Cette dernière se subdivise à son tour en un groupe de familles dont les descendants ont un même ancêtre.

Chaque achira désignait un représentant, appelé Damman, ou garant, et le chef de la tribu est désigné parmi ces Damman, il est appelé le mokadem, ou le représentant. Le chef du Archest, quand à lui, désigné parmi ces mokadem à tour de rôle. Le pouvoir n'était donc pas exclusif à une tribu sans une autre, il était circulaire, cela permettait entre autre d'éviter les conflits tribaux.

Les mozabites ont ainsi géré leurs affaires quotidiennes indépendamment de la mosquée. Il existait selon Benbakir Youcef, un état d'ignorance<sup>2</sup> et les mozabites devaient faire appel à des savants des autres terres mozabites pour gérer les affaires religieuses.

---

<sup>1</sup>Cuoq, op.cit., p 20.

<sup>2</sup>L'ignorance est ici fortement attachée au savoir religieux, car nous allons le voir, le savoir, la religion et le pouvoir son intimement liés.

Une H'alqa fondée au XI<sup>ème</sup> siècle par El Fouroustaï, avait pour ambition d'améliorer cette situation et d'assurer l'instruction aux jeunes mozabites. En enseignant le Coran, la langue arabe et la tradition Mozabite, en veillant à son application par la population<sup>1</sup>, cette h'alqa prit de plus en plus de notoriété auprès de la population. Il se dégagait alors un comité de clercs qui prit le pouvoir et établit une organisation sociale correspondant à l'état du Kitmane, secret<sup>2</sup> et qui devait garantir l'application de l'ibadisme.

C'est ainsi qu'au M'Zab, s'instaura le comité des Azzaba, qui devait régler, avec l'aide des chefs de fractions, tous les aspects de la vie des mozabites, combinant ainsi l'aspect religieux comme autorité suprême et une autorité laïque, les aayane :

### **3.1.1. L'autorité religieuse**

La date exacte du passage du pouvoir aux instances religieuses n'est pas connue, les traces secrètes datant du XXIII<sup>ème</sup> siècle n'en font pas mention. La première trace écrite des décisions prises lors des réunions des Azzaba date du XV<sup>ème</sup> siècle<sup>3</sup>. Il est possible alors que ce passage se soit effectué entre ces deux dates.

Il s'agit d'une organisation fortement hiérarchisée qui donne le pouvoir de décision à l'autorité religieuse à laquelle sont subordonnés d'autres comités se partageant les tâches pour une gestion globale de tous les aspects de la vie.

---

<sup>1</sup>Voir chapitre 4 pour les détails de l'organisation de cette h'alqa et ses fonctions instructives.

<sup>2</sup>Cette organisation a été pensée de manière à respecter les principes de la doctrine ibadite tout en étant respectueux et loyal au pouvoir en cours.

<sup>3</sup>Il s'agit des Itifakate sur lesquelles nous reviendrons plus tard.

### *Chapitre III: Le M'Zab, un territoire, une histoire, une identité*

Les Azzaba était au nombre de 13, un cheikh chef de l'assemblée, un imam, un muezzin, 3 maîtres pour enseigner le Coran, 2 chargés des finances de la mosquée, 5 pour préparer les rituels funéraires selon la tradition musulmane<sup>1</sup>. Les membres de ce comité sont choisis parmi les plus pieux, les plus instruits. Ils doivent avoir appris le Coran par cœur. Le rôle du cheikh est de guider l'assemblée, il est le représentant politique du groupe et le chef de guerre.

Les Azzaba sont chargés d'organiser la vie religieuse, sociale et culturelle, les activités économiques, de veiller sur les ressources hydriques et la distribution équitable de l'eau.

Par soucis d'équité aussi, chaque fraction doit avoir un représentant chez les Azzaba et un représentant chez les Aayene. Aussi, le nombre de 13 peut-il augmenter jusqu'à 20 dans certaines circonstances.

Ce comité est assimilé à un gouvernement, dont le chef serait cheikh el Azzaba et les ministres se partagent les tâches selon leurs compétences

#### **a. Dans le domaine de la vie religieuse, sociale et culturelle :**

Les Azzaba organisent et président toutes les cérémonies culturelles ou religieuses, les funérailles, la prière du vendredi, les campagnes de volontariat et de solidarité, les cérémonies d'accueil et de départ des pèlerins, les cérémonies de mariages. Ils règlent les conflits et les litiges entre mozabites, s'occupent des testaments et de la distribution des héritages, s'occupent de l'orientation religieuse à travers des séances de conseil et d'enseignement de l'ibadisme et des prières, Douâa.

Les Azzaba s'occupaient aussi de l'instruction et de l'éducation des mozabites en enseignant le Coran à un premier niveau. Ils enseignaient également la tradition mozabite, les sciences de la langue arabe à des étudiants choisis parmi les plus brillants qui pouvaient prendre leur relève par la suite.

---

<sup>1</sup>Nous verrons par la suite leur nombre actuel.

**b. Dans le domaine de l'économie :**

Les Azzaba contrôlent les marchés publics, donnent le signal pour leur ouverture, contrôlent les marchandises et l'approvisionnement, les prix, les unités de mesures, contrôlent les activités commerciales des mozabites dans le Tell.

Le rôle de ce comité ne se limite pas à ces activités, bien qu'elles soient les plus importantes. En fait, il disposait de l'autorité absolue et contrôlait tous les aspects de la vie. Ils avaient le pouvoir d'excommunication au cas où l'on viendrait à désobéir ou à détourner les règles de l'islam en général. En cas de révolte générale contre leurs décisions, les Azzaba font grève et suspendent ainsi toutes les activités religieuses et économiques paralysant la vie quotidienne.

Chaque cité a son comité et les comités de toutes les cités se réunissaient périodiquement pour discuter des affaires importantes et régler les litiges. Il s'agit du haut conseil d'Ammi Saïd À partir du 15<sup>ème</sup> siècle, les décisions prises lors de ces réunions ont été mentionnées sur les itifakiyattes, documents que l'on peut toujours consulter.

Un autre comité subordonné à celui des Azzaba, est celui des irwan. Les irwan au pluriel, irouau singulier sont les étudiants. Chaque Azzab s'occupe de deux ou trois étudiants dont ils sont les disciples et les assistants. Pour être admis, ces étudiants doivent avoir appris le Coran par cœur, et avoir passé un examen compliqué. Des irwan peuvent être choisis pour faire partie des comités des Azzaba. Ce sont ceux qui montrent des aptitudes telles que la capacité de discernement, une connaissance parfaite de la tradition mozabite, un sens de la justice et de la solidarité.

Les imesdourane sont responsables des classes coraniques, leurs activités sont précises et suivent les directives des Azzaba. Ils ont pour missions de contrôler les apprenants, de s'occuper de la mosquée, des salles de classes, d'assurer la protection et la surveillance.

### *Chapitre III: Le M'Zab, un territoire, une histoire, une identité*

Un autre comité dépendant des Azzaba, mais qui est son équivalent au féminin, est les tiazabine, ou les timsiridine plus communément, pour s'occuper des affaires féminines. Une partie sur leur rôle et leur fonction leur est consacrée dans le chapitre II.

### **3.1.2. L'autorité laïque:**

Après son instauration, l'assemblée des Azzaba n'a cependant pas annulé le système social des achira. Celui-ci s'en est retrouvé consolidé par une assemblée appelée Aayanne qui est formée des représentants de chaque achira.

Ce comité, introduit en 1354 par Ammi Saïd, venu de Djerba, s'occupe des affaires quotidiennes, familiales, sociales. Il offre une protection sociale et financière aux membres des familles dont il a la charge.

Tel un conseil exécutif, le but leur action est de mettre en pratique les principes de solidarité d'équité et d'efficacité de la religion musulmane. La solidarité s'organisant en priorité dans les groupes familiaux, la mission sur le plan social de ces représentant est entre autres de :

- S'occuper des veuves, des orphelins, des femmes répudiées, leur trouver un foyer et un tuteur.
- S'occuper des nécessiteux et leur procurer une sécurité financière.
- S'occuper des jeunes, et les aider à trouver un emploi et à acquérir un logement pour fonder un foyer.
- Rassembler l'argent des impôts et de la zakate.
- Gérer les relations sociales et les conflits et faire parvenir les affaires difficiles au comité des Azzaba.
- Mettre sur pied les actions de solidarité et les campagnes de volontariat.
- Ce sont là quelques fonctions parmi d'autres qui démontrent le rôle de ce comité dans l'encadrement des familles et la sécurité qu'il leur procure.

Une autre fonction subordonnée à celle des aayanne est celles des Oumana au pluriel, Amineau singulier désigne le responsable d'une tâche. Il s'agit d'un comité d'experts nommés pour garantir le bon fonctionnement des infrastructures. Désignés pour s'occuper des questions techniques, les oumana se

### *Chapitre III: Le M'Zab, un territoire, une histoire, une identité*

chargent entre autres de la gestion des barrages et des ressources hydriques et du partage des eaux, des activités agricoles et des questions techniques dans les constructions, les réparations et l'entretien des cités et des palmeraies.

Les M'karisse constituent un autre comité subordonné à celui des aayanne. Ils sont chargés d'organiser des patrouilles de surveillance dans les ksour et les palmeraies afin de garantir la sécurité et la protection des habitants. Ce comité, bien qu'étant sous l'autorité des Azzaba, dispose d'une organisation autonome. Leur mission complète celles des imesdourane.

Pendant des siècles le M'Zab a été un régime autonome régi par le comité religieux des Azzaba, aidés par le comité des aayane, Pendant la régence ottomane, les mozabites ont gardé l'autonomie de gestion de leur territoire, ils payaient les impôts sur les revenus que leurs rapportaient les activités commerciales dans le tell. Cette communauté importante de commerçants, était représentée par un Amine auprès des autorités ottomanes, il était désigné par les Azzaba pour s'occuper de la collecte des impôts, pour s'occuper des affaires courantes des commerçants et régler les conflits quand ils se présentent.

Les mozabites pendant cette période ont toujours refusé que leur territoire soit indexé aux beylik de l'est, et cela en gardant des relations privilégiées avec le Dey d'Alger, et en s'adressant directement à lui en cas de conflits avec les Beys de Constantine notamment <sup>1</sup>, ou avec les communautés voisines.

Les événements qu'ont vécu les mozabites sous l'autorité des Azzaba étaient rythmés par des périodes prospères et d'autres qui le sont moins avec des sécheresses, des famines, des conflits intercommunautaires, des épidémies, des guerres civiles, etc.... <sup>2</sup>. Plusieurs guerre sont été notées dans l'histoire des mozabites pour garder leur autonomie, mais le grand événement qui va marquer un tournant dans l'histoire du M'Zab, c'est l'autorité française.

---

<sup>1</sup>Ibid., p 85

<sup>2</sup>Benbakir dans son livre du M'Zab et des Mozabites rapporte dans une rubrique de « Faits Divers » à la fin de chaque période, les événements marquants, les conflits et leurs circonstances.



### **3.2. Un M'Zab occupé, la réforme mozabite:**

#### **3.2.1. L'occupation française:**

L'avènement de la colonisation française a marqué un réel tournant dans l'histoire du M'Zab, elle laissera des traces sur la vie des mozabites et dans le paysage.

En 1853, un accord de paix a été signé entre les Azzaba des sept ksour et les autorités françaises. Cet accord garantissait la protection des mozabites et de leurs convois commerciaux, par les autorités coloniales, ainsi que le respect de leurs croyances et coutumes ,et une autonomie de gestion. Les mozabites devaient en retour payer un impôt de 45000francs et réprimer les foyers de résistances si jamais elles venaient à éclater.

Cet accord de protection n'a pas fait l'unanimité au M'Zab, il éveilla des conflits internes entre ceux qui y étaient favorables et ceux qui ne l'étaient pas. Quand en 1882 le M'Zab fut annexé par le régime colonial, la situation devint plus complexe. Il ne s'agissait plus d'être pour ou contre, mais il s'agissait de contrer une menace réelle. Le traité de 1853 devint alors le principal argument des mozabites pour réclamer l'autonomie dont ils jouissaient auparavant.

Les événements qui ont suivi et les modifications que le régime colonial a introduites dans mode de vie mozabite ont contribué à maintenir ces conflits qui partageaient la communauté ,et ceux-ci s'étant par la suite accentués au fur et à mesure des événements. La construction des routes, la consolidation du tissu urbain, l'introduction des missionnaires, des écoles françaises, de l'électricité, de l'automobile, du téléphone et d'autres aspects du progrès technique de la fin du 19ième et du début du 20ième siècle, sont autant d'éléments qui ont contribué à changer le paysage du M'Zab. Une reconsidération de la situation des mozabites par eux même est aussi amorcée. Des débats interminables au sein de la communauté mozabite, ont eu lieu. Bien qu'unis autour du fait que la

### *Chapitre III: Le M'Zab, un territoire, une histoire, une identité*

colonisation française représente l'ennemi, cette communauté va cependant être partagée sur les aspects que celle-ci apporte.

La menace coloniale va être perçue par toute la société mozabite, mais les façons de réagir ne seront pas les mêmes. Que ce soit sur le plan matériel, technique ou symbolique, les modifications introduites ont éveillé une réelle prise de conscience des conflits qui opposent ceux qui y sont favorables et ceux qui ne le sont pas. C'est ici que l'on va trouver les racines du clivage entre (modernistes et conservateurs<sup>1</sup>).

La menace coloniale est double. Sur le plan des activités économiques, ce sera l'affaiblissement des réseaux commerciaux que les mozabites ont construit à travers les siècles. Cette menace est encore plus virulente sur le plan culturel et religieux car la doctrine mozabite représente l'âme du M'Zab. C'est le fondement de sa préservation.

La population mozabite a été confrontée à tous ces changements qui s'opéraient au M'Zab, mais aussi partout sur le territoire algérien où de nombreuses communautés mozabites sont installées. La population s'interroge alors sur la manière d'appréhender ces changements. Une catégorie de la population aidée par son rang social, adopta une attitude conforme aux règles mozabites tout en intégrant le progrès technique générant le confort à l'intérieur de leur maison <sup>2</sup>. Les Azzaba vont, quant à eux, se sont retirer et s'isoler, rejetant toute proposition qui intégrerait les éléments venant de l'ennemi. Cette position encouragea une tranche de la population de la communauté à prendre plus de liberté. Le changement n'est plus une crainte, il devient une réalité, il est visible au M'Zab.

---

<sup>1</sup>Salhi B., société et religion en Algérie au XX siècle : le réformisme ibadite, entre modernisation et conservation. In, Insanyat, Religion, Pouvoir et Société., n°31. Edition CRASC. Janvier 2006. P33-61.

<sup>2</sup>Merghoub. B., Le développement politique en Algérie, étude des populations de la région du M'Zab, Edition Armand Colin, Paris, 1971. p 90

Face à cette situation, une élite instruite, les étudiants, observe et cherche la manière de combiner progrès technique et tradition mozabite. Conscient de la nécessité de conserver l'unité religieuse et sociale, ce groupe d'étudiants qui bientôt allait mener un mouvement de réforme, songeait à adapter le mode d'organisation sociale en place à ces nouvelles données.

### **3.2.2. Le mouvement de réforme:**

Les réformistes tenaient une position intermédiaire, par rapport aux clercs, ils proposaient d'intégrer les changements pour l'intérêt de la communauté, d'une manière étudiée à la lumière des préceptes mozabites <sup>1</sup>. Aussi, vont-ils proposer de nouvelles façons de faire tout en restant inflexibles sur la question doctrinale et sur l'organisation sociale et économique établie.

C'est une réforme par l'éducation qui devait revivifier le rite mozabite et enraciner le sentiment d'appartenance à la communauté mozabite pour contrer la menace coloniale et réguler et contrôler l'accès à ces nouvelles technologies.

#### **L'action des réformistes:**

Les réformistes avaient pour premier objectif la généralisation de l'instruction, jusque-là monopolisée par la h'alqa des Azzaba. Conscients que le savoir porte la foi, ils ont modernisé le système éducatif afin d'enraciner les valeurs musulmanes mozabites d'un côté et préparer la jeune génération à faire face aux nouvelles données d'un monde en pleine mutations. Les écoles communautaires indépendantes vont apparaître à partir des vingt premières années du 20<sup>ème</sup> siècle. Elles contribueront à éveiller le sentiment d'appartenance chez les jeunes mozabites par l'enseignement des arts, de la langue arabe, de la tradition mozabite et du Coran. <sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Salhi, op.cit., p 48

<sup>2</sup>Le troisième chapitre est consacré à ces écoles communautaires, à leurs actions pour la préservation du rite ibadite et le maintien du système social, surtout à travers l'instruction des filles.

### *Chapitre III: Le M'Zab, un territoire, une histoire, une identité*

Les réformistes encourageaient aussi les jeunes mozabites à fréquenter les écoles françaises et à pousser leurs études dans divers domaines. Ils intégrèrent aussi des activités extra scolaires , le sport, le secourisme, le journalisme (plusieurs périodiques et journaux ont été édités dans cette période), des émissions radiophoniques pour toucher de plus en plus de monde. Dans les années 50, ils continuèrent la généralisation de l'instruction pour la rendre accessible aux filles afin de leur enseigner les préceptes de la doctrine pour mieux les préparer à leur devoir de futures éducatrices et en faire ainsi leurs meilleures alliées dans le mouvement de réforme.

Nous reprendrons ces aspects plus loin, dans le troisième chapitre.

Par l'éducation, les réformistes ont acquis de plus en plus de notoriété. Ils purent diffuser facilement leurs idées à travers ce canal et contribuèrent à améliorer la qualité de vie des mozabites en leur démontrant que l'intégration contrôlée de l'outil technologique et des aspects de la modernité n'avait rien de contradictoire avec la tradition mozabite. Et pour ce faire, la méthode a été classique, les leçons d'orientation waadh wa irchad que pratiquaient les réformistes <sup>1</sup>. Leurs actions se sont ainsi étendues au domaine de la vie sociale. La vie féminine a connu beaucoup de transformations<sup>2</sup>. Les femmes ont eu accès aux soins dentaires, ophtalmiques, gynécologiques, à l'instruction. Elles ont pu voyager et accompagner leurs maris...etc.

Outre la vie féminine, les réformistes se sont penché sur d'autres aspects non moins importants tels que la mécanisation des voies, l'usage de l'automobile et des transports public ,l'introduction de l'électricité et du téléphone <sup>3</sup>.

La réforme a aussi touché le domaine culturel, en revisitant les coutumes liées aux fêtes de mariages et de célébrations religieuses, des associations ont été

---

<sup>1</sup>Ibid., p 14.

<sup>2</sup>Le deuxième chapitre est consacré à la vie féminine, ses conditions à travers histoire et les changements qu'elle a connus.

<sup>3</sup>L'introduction du téléphone a fait l'objet d'un contrôle et de consignes strictes, il est placé sous la responsabilité du chef de famille. Son utilisation a été critiquée par les réformistes mêmes qui l'ont introduit. H'ammou Fakhar rapporte des textes adressés par les conservateurs pour prévenir de ses dangers pour la dégradation des mœurs.

### *Chapitre III: Le M'Zab, un territoire, une histoire, une identité*

créés pour animer ces fêtes par des chants religieux, des prières et des incantations, douaa.

Le domaine politique a aussi été investi par l'implication des réformistes dans les élections législatives et l'encouragement des mozabites à y participer, conscients de l'enjeu de la présence des membres mozabites dans les Assemblées Populaires Communales, pour représenter et garantir les intérêts de la communauté mozabite. Une prise de conscience qui s'est faite pendant la période coloniale et qui s'est prolongée jusqu'à aujourd'hui.

Les actions des réformistes s'étendent aussi au domaine économique et religieux, elles ont touché une bonne partie de la population et ont largement contribué au changement dans la vallée. Ces actions font preuve de la clairvoyance des réformistes et de leur détermination à sauvegarder leur patrimoine et l'adapter à un temps moderne.

Cette vague de réforme va croiser les aspirations à la modernité chez les commerçants qui vont l'adopter petit à petit. Mais le revers de la médaille est que dans le retranchement culturel et politique des Azzaba, une brèche va se creuser entre les modernisateurs et les conservateurs. Selon Marghoub, ces derniers vont perdre de leur notoriété et de leur autorité, les jeunes étant décidés à tirer profit de la situation. "L'excommuniassions devint dérisoire, et la sécurité matérielle que pouvait offrir le clan ou la tribu apparaissait bien négligeable " Bientôt, les femmes pourront voyager avec leurs maris, l'électricité sera généralisée, les outils de télécommunication...etc. Le changement va s'accélérer et le M'Zab va prendre un autre visage, celui que nous connaissons aujourd'hui.

Ce mouvement de réforme fut initié par des leaders instruits dans diverses écoles du circuit que faisaient les mozabites vers la fin du 19 siècle début du 20 tels cheikh Attfeyech, son disciple cheikh Bayoud et d'autres.

### *Chapitre III: Le M'Zab, un territoire, une histoire, une identité*

Nous pouvons voir que ces réformistes sont issus d'une longue chaîne de transmission du savoir et de la doctrine mozabite.

Comme nous le démontre Essmaoui, les Azzaba ont tenté à plusieurs reprises des "îslahates" (réformes), des revitalisations. Toutes ces réformes, ou revitalisations, ont été menées par des érudits de la h'alqa car l'histoire du M'Zab a été chargée d'événements induisant des transformations dans la société qu'il fallait gérer, contrôler afin de préserver la cohésion sociale et le mode de vie des mozabites. Aussi, la première réforme en date a été celle d'Abou Ammar Abd El Kafi au 12<sup>ième</sup> siècle. Il note ainsi 9 autres actions de ce type :

Reviviscence du système de la h'alqa au 14<sup>ième</sup> siècle avec le mouvement Nahda dans le Djebel Naffoussa qui a eu ses échos jusque dans le M'Zab.

- La réforme du système de la h'alqa par Ammi Said El Djerbi au 16<sup>ème</sup> siècle.
- La reviviscence qui suivit celle de Ammi Said par Cheikh Abou Mehdi Issa Ben Ismail en 1564.
- Celle d'Abou Kacem Ben Yahya en 1690 qui a donné un nouveau souffle au système des Azzaba.
- Celle de l'imam Abou Zakaria Yahya Ben Salah au cours du 18<sup>ième</sup> siècle.
- Celle du Cheikh Thamini disciple d'Abou zakarya au cours de la fin du 18<sup>ième</sup> siècle.
- Celle du Cheikh Brahim Ben Bihmane au cours du 19<sup>ième</sup> siècle.
- L'évolution du système et la réforme du Kotb (pôle) des imams de Cheikh Attfeyech à la fin du 19<sup>ième</sup> et début du 20<sup>ième</sup>.
- La réforme du cheikh Bayoud Brahim Ben Omar au cours du 20<sup>ième</sup> siècle.

### *Chapitre III: Le M'Zab, un territoire, une histoire, une identité*

Toutes ces réformes ont été à l'origine de conflits dans la société mozabite<sup>1</sup>, mais aucun en a provoqué de scissions car elles étaient endogènes. Le mouvement de réforme du début du 20<sup>ème</sup> siècle a été perçu, quant à lui, comme une menace pour le système établi car il proposait d'intégrer des données exogènes. Brahim Salhi dans son travail sur la réforme mozabite, la qualifie ainsi : "endogène et précoce, la réforme religieuse en milieu mozabite, est,[...], stimulée par un débat provoqué par la pression qu'exercent les facteurs exogènes qui sont notamment la colonisation et les contacts induits par une très forte circulation des mozabites hors des frontières algériennes particulièrement en Tunisie"<sup>2</sup>.

Bien que les réformistes aient été les disciples des Azzaba, qu'ils aient reçu une instruction à la doctrine mozabite, prolongé les voies du savoir jusqu'en Tunisie, en Egypte, la Mecque et différents lieux où les mozabites puisaient le savoir à travers leurs réseaux, leurs positions leurs resteront très peu assurées au début de leur prédication dans les années 1920 et 1930.

Cette position des réformistes accentua les conflits avec les conservateurs qui rejetaient tout apport extérieur surtout quand il a partie liée avec la colonisation, ce qui ne tarda pas à provoquer une rupture définitive entre les deux courants. Brahim Salhi qualifie cette période entre 1900 et 1960 de période de grande rupture<sup>3</sup>.

Ce mouvement de réforme est en lien étroit avec le mouvement de réformisme Badissien qui va donner naissance en 1931 à l'association des Oulémas, les réformistes d'Algérie. Ces liens se sont construits dans les pays d'émigration de cette élite et dans la quête commune du savoir à travers des destinations communes telles la Zeytouna en Tunisie, ou El Azhar en Egypte.

---

<sup>1</sup> Comme chaque changement, ces adaptations du rite ibadite ont causé des conflits internes, entre les protagonistes.

<sup>2</sup> Salhi, in *Insanyates* n°31, p 46.

<sup>3</sup> Ibid. p 37.

Les traits unissant ces oulémas mozabites aux Badissiens sont notamment le sentiment d'une unité de destin, Wihdate el massir, même ennemi, et d'appartenance à la même religion.

A travers ces échanges, c'est un sentiment national qui va se développer, et nombreux sont les mozabites qui vont par la suite participer au mouvement de résistance puis à la guerre de libération nationale.

Ce sont aussi les mêmes méthodes que vont partager ces réformistes mozabites et Badissiens, les uns dans une réforme endogène, locale, les autres dans une réforme nationale, à laquelle cependant, les mozabites ont participé.

Les mozabites se sont engagés dans la résistance contre la colonisation française, notamment à travers les rapports particuliers qu'ils avaient dans l'émigration avec la vague du réformisme Badissien et les mouvements nationaux. En 1962, l'indépendance constituait une suite logique des faits et les mozabites ont alors acquis la citoyenneté algérienne.

Comment va s'effectuer ce passage ? Quelles en sont les retombées sur le système mozabite établi ? Il s'agit là d'un autre tournant qui va marquer l'histoire du M'Zab. Le conflit entre réformistes et conservateurs existe toujours ; il s'agit d'intégrer un type de fonctionnement administratif et de s'y adapter dans la mesure du possible.

### **3.3. Un M'Zab actuel : de grandes mutations:**

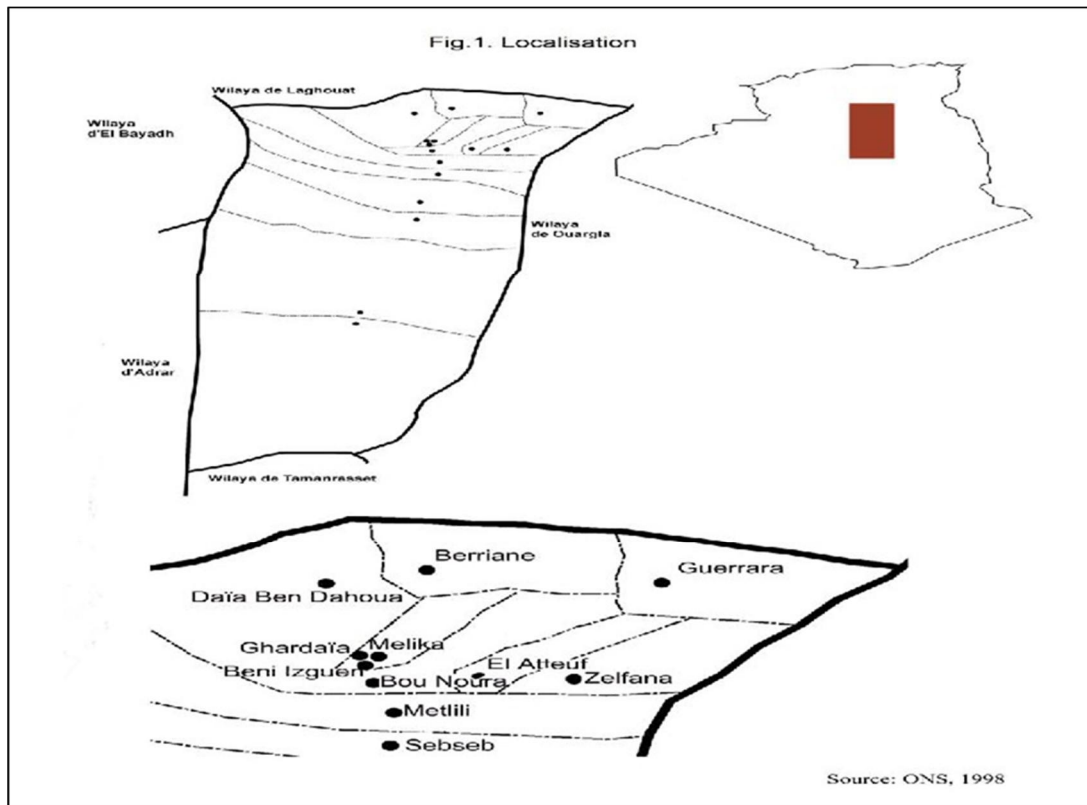
Le M'Zab est la 47 wilaya algérienne, son chef-lieu est la pentapole (voir figure 1). Le nom de Ghardaïa, donné à cette wilaya est celui du Ksar qui a le plus de poids économique et démographique. Cette wilaya est composée de plusieurs territoires : au M'Zab s'ajoute la hamada, territoire de nomadisation des chaamba et la région de Menéa (El Goléa). La wilaya qui recouvre 86 560 km<sup>2</sup> et compte 300515 habitants est découpée en 13 communes<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup>Selon les statistiques de l'ONS 1998.



Figure6. Localisation.



C'est le découpage administratif qui donne à Ghardaïa, comme à toutes les autres wilayas une organisation en daïras et communes avec des représentants de l'Etat qui sont désignés, le Wali, les chefs de daïra. Avec cela, le Président de l'Assemblée Populaire (qui représente à la fois l'Etat et la population qui l'a élu) et des structures institutionnelles qui leurs sont attachées. Avec la création de la wilaya, l'intervention de l'Etat au M'Zab sera plus prégnante et les actions pour le développement social et économique plus importante. Il s'agit d'une gestion sectorielle assurée par des responsables de directions désignés par l'Etat. C'est ainsi que l'organisation en place dans la Vallée du M'Zab cède de plus en plus d'espaces à l'action du pouvoir central. Par ailleurs, dans les APW et les APC, les mozabites ne sont pas les seuls représentants de la région. Le système administratif et les assemblées élues, ne sont pas exclusivement composés par les membres de la communauté mozabite mais par toute la population de la wilaya : Chaamba et autres communauté du M'Zab, les Telliens et les autres Sahariens. Cet état de fait conduit à la réflexion autour de l'impact de

### *Chapitre III: Le M'Zab, un territoire, une histoire, une identité*

l'instauration du système étatique sur l'organisation locale au M'Zab. Une organisation qui, comme nous l'avons vu, est centrée sur l'autorité religieuse qui organise tous les aspects de la vie religieuse, économique, et culturelle.

Nos observations de terrain, ainsi que certains ouvrages récents, peuvent nous apporter quelques éléments de réponses quant aux effets du passage à ce mode d'organisation unifié par l'Etat algérien sur le mode de fonctionnement local. Toutefois, s'interroger sur ces effets induit une mise au point sur le fonctionnement des institutions traditionnelles au présent. Un travail qui demande du temps et de longues enquêtes. Cette tâche n'est ni l'objet ni l'objectif de notre travail.

Le fait est que le système étatique, qui ne concerne pas uniquement les mozabites du M'Zab, laisse une marge relative à cette communauté en particulier pour la gestion des affaires régies par la doctrine mozabite ou par la coutume. Ainsi les réseaux économiques déjà établis continuent à fonctionner. Les institutions religieuses restent actives ainsi que les réseaux de solidarité et les écoles et les associations communautaires. Mais, du fait du mouvement de réforme et de la rupture entre conservateurs et réformistes qu'il a induit, le comité des Azzaba s'est divisé en deux<sup>1</sup> ; les conservateurs siègent dans la vieille mosquée et les réformistes dans une autre. Cette scission, a provoqué la division de la population en deux<sup>2</sup> mais non la disparition de l'institution. C'est ce qui nous conduit à nous interroger sur le rôle actuel réel des institutions traditionnelles au M'Zab et leur poids dans la communauté mozabite.

Les Azzaba aujourd'hui sont au nombre de 29, une augmentation du nombre du essentiellement à l'accroissement démographique. Les halga

---

<sup>1</sup>C'est le cas dans le ksar de Ghardaïa où c'est le plus visible. Mais on le constate également partout dans les autres ksour.

<sup>2</sup>Un exemple, la décision du début et de la fin du jeûne du ramadan. Pour les conservateurs, il faut qu'unexpert en astronomie, aalem el falek, affirme avoir vu le hilal, le croissant de lune désignant le début du mois pour le cycle lunaire, comme il est de coutume dans la tradition musulmane. Les réformistes se fient à l'annoncediffusée par les chaînes télévisées nationales sous la direction des responsables du ministère des affairesreligieuses. Ceci veut dire que les deux parties peuvent ne pas jeuner le même jour et de ce fait ne pas fêter l'aïde même jour.

### *Chapitre III: Le M'Zab, un territoire, une histoire, une identité*

exercent une autorité morale sur la population avec des activités régulières de fatawa, d'orientation et de conseil religieux.

L'éducation et l'instruction prennent une place encore plus marquée qu'autrefois, avec des établissements privés et des associations modernes disposant des nouvelles technologies de l'enseignement et de la communication. L'autorité juridique, elle, s'est vue rétrécir et céder la place au système judiciaire national mais elle garde néanmoins une grande influence. Elle est le premier recours des mozabites qui s'y adressent avant de passer par les structures de la justice pour régler les conflits et les litiges. Les Azzaba essaient de faire en sorte que ces conflits s'arrangent à leur niveau et n'arrivent pas à l'institution judiciaire.

Les comités des Azzaba des sept ksour se réunissent toujours une fois par an au Madjliss Ammi Saïd avec les représentants de la société civile pour discuter des affaires religieuses. Les timsiridine tiennent aussi leur regroupement annuel de « la ilaha illa Allah » avec les femmes mozabites.

Cette autorité s'exerce toujours, mais nous remarquons qu'elle n'a plus le même poids sur la société. Est-ce à cause de l'annulation de l'excommunication ?

Beaucoup de questions auxquelles nous ne répondrons pas dans cette partie de l'étude se posent encore. Mais il semble que, dans une certaine mesure, le système du pouvoir central, s'est juxtaposé au système traditionnel, car celui-ci exerce encore une autorité certaine sur la communauté qui lui permet d'exister en tant que tel. Néanmoins ces quelques éléments de réponses témoignent d'une situation de changement qui, le temps de la réforme passé, relance avec acuité la question de sauvegarde.

### **3.3.1. Origine ethnique des Mozabites: <sup>1</sup>**

Loin de toute idée simpliste, il est à préciser que le renforcement du Peuplement du Mzab serait non seulement consécutif à la chute de l'Etat Rustumide et l'exode définitif des populations de Warejl en (Ouargla) et d'Isedrat en (qui étaient déjà amazighes ibadites), mais il serait aussi le résultat de la migration dans le temps de quelques familles de la région des Aurès, de l'est algérien, d'une partie de la Libye... et de la Tunisie actuelle.

Si les origines géographiques de Tamazgha (amazighie) qui traversent cette société du Mzab, se chevauchent bel et bien aux divers plans, les gens ignorent superbement cette donnée pour autant dans la vie sociétale actuelle.

Toutes les données fondées conduisent à dire que l'hypothèse d'Ibn

Kheldoun selon laquelle la filiation des At Mzab remonte à l'ancêtre éponyme des Zénètes. Selon cette filiation, les At Mzab sont les frères des At Toujin, At zerdal et At Abdelwad. Et ces trois branches sont issues de la tribu des At Badin frères des At Rached, dont la filiation remonte à Udjana, ancêtre présumé des (izenten, en tamazight). C'est une descendance dont l'ascendance éponymique remonte à Imedyasen en passant par les Gétules de la période préchrétienne dont une partie s'est jointe aux Garamantes. Selon les données linguistiques,

L'appartenance des At Mzab à la branche Zénète est incontestable. Il est bien fondé que la variante amazighe que pratiquent à nos jours les amazighes du Mzab, est très proche de celles dites Zénètes telles que tacawit dans les Aurès, Tazennatit de la région d'Adrar, Matmata de la Tunisie... et Tarifit dans le nord du Maroc. Quant à l'établissement de la communauté noire et métisse, dans le Mzab, elle est en grande partie le fruit du commerce transsaharien, autrefois florissant mais dont le coup d'arrêt a été amorcé vers 1848, date à laquelle la loi interdisant la traite des esclaves a été promulguée. La question de l'existence de la communauté d'At Mzab va de soi même, puisqu'elle regroupe des groupes de

---

<sup>1</sup> .Hammou DABOUZ ,At Mzab, Une Société Amazighe d'Algérie A l'Épreuve des Temps, algerie .p 4

familles, voire de fractions homogènes les unes aux autres. Les fondements définissant les At Mzab s'articulent autour de quatre critères principaux :

1. Le critère linguistique (emploi d'une variante amazighe dite tumzabt).
2. Le critère historique (les At Mzab ont en leur actif une préhistoire et une histoire sociale extra-millénaire).
3. Le critère cultuel (les At Mzab font partie du rite musulman ibadhite).
4. Le critère culturel (mode de vie, arts, connaissances pratiques, traditions...).

### **3.3.2. Vie sociale:**

Les cités du Mzab sont organisées en une structure lignagère :

le lignage ou Taddart selon la taxinomie locale est un groupe de descendants dont les membres revendiquent un ancêtre commun. La descendance se trace à travers les hommes, et l'on est, contrairement à la société des Imuhaq (Touarègues), dans le cas d'une société patrilinéaire.

Le Suffl (alliance politique entre fractions) est constitué de plusieurs lignages que chacun joue entre autres le rôle de solidarité et d'alliance ; c'est une sorte d'alliance qui n'a pas d'existence institutionnelle, qui peut d'un moment à l'autre changer de configuration. Le choix de quitter ou de demeurer au sein d'un Suff revient au lignage. Ce choix se fait en fonction des intérêts de conjoncture. On se définit par rapport à une telle ou telle famille et on appartient à un tel ou tel lignage.

Chaque cité regroupe des tribus qui, elles, constituent des Suffs. La tribu se structure dans une organisation pyramidale complexe à trois niveaux. Au premier niveau viennent les fractions (tiâcirin), regroupant chacune, sur une base généalogique, un ensemble de Tiddar (familles élargies portant le même nom

---

Il est à faire remarquer que le Suff ne se constitue pas sur des bases ethniques et il ne reflète pas une opposition nomades/sédentaires, arabes/amazighes. Tout au contraire, il traverse tous ces clivages, parce qu' appartenir à une ligue est une nécessité qui ne dépend pas de la nature du groupe, ni de son origine, ni de son affiliation religieuse

### *Chapitre III: Le M'Zab, un territoire, une histoire, une identité*

d'état civil et supposées descendre d'un ancêtre éponyme). La fraction est une unité administrative de base gérée par une assemblée représentative.

Elle dispose des biens communs notamment un siège où elle tient les assemblées générales et organise les noces.

Au deuxième niveau, un ensemble de fractions forme la tribu, qui n'est généralement pas le fait d'une descendance généalogique, mais plutôt d'une alliance politique permanente entre des fractions et clans. On arrive, au troisième niveau,

à l'alliance des tribus sous l'égide des Iâezzaben<sup>5</sup> (religieux ibadites).

C'est pour cela qu'E.MASQUERAY observa que l'ayerm dans le Mzab est une cité de deuxième degré qui, en étant une structure trilitère, représente des ressemblances frappantes avec l'ancienne cité grecque. Aujourd'hui, le sentiment d'appartenir au Suff a disparu auprès des nouvelles générations. Les mutations que connaît la région ont eu un impact considérable sur les mœurs et les comportements.

On assiste à l'émergence de nouvelles formes de conscience individuelle ; et des attitudes propres aux sociétés de type différencié prennent de plus en plus d'ampleur.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Hammou DABOUZ ,At Mzab, Une Société Amazighe d'Algérie A l'Epreuve des Temps, algérie ,p 6

### **3.3.3. Vie culturelle:<sup>1</sup>**

Une culture qui ne s'actualise pas s'anachronise, pour prendre à coup sûr le chemin qui mène tout droit à la disparition. La diversité, l'expression de soi, la transformation et la prospérité sont le résultat de la vitalité culturelle.

La diversité culturelle est autant précieuse que la biodiversité. Dans le Mzab, même si elle est basée sur l'oralité, toute une vie littéraire et culturelle a toujours existé. A présent, le patrimoine immatériel est aussi attesté par un grand fond de manuscrits portant sur les divers domaines historique, linguistique, religieux, juridique, social... et littéraire. Cette multi-richesse avait vite attiré l'attention des européens qui l'ont exploitée dans beaucoup de recherches interdisciplinaires. La culture dans le Mzab est l'expression la plus profonde de ses richesses. Chaque période historique a laissé une masse de savoir-faire et de connaissances qui ne cessent d'évoluer de génération en génération. Quant aux générations actuelles, il est constructivement de leur devoir de penser à la préservation et à la mise en valeur de tout l'ensemble culturel du Mzab et ce, sous ses différents aspects d'expressions poétiques, techniques... et

Artistiques. L'emprise sociale de la culture populaire est une réalité nationale et un habitus légitime. L'avenir des At Mzab dépend diamétralement et plus que jamais du rapport de ces derniers aux éléments constitutifs de leur langue et de leur culture amazighe qui sont en symbiose avec leur religion universelle.

Le grand inventaire des contes (tinfas, en amazighe du Mzab) populaires oraux qui, dans une étape ultime, continue de résister à la disparition, nécessite une sauvegarde écrite. Le conte traditionnel se situe en effet à l'articulation de deux types de sociétés, l'une traditionnelle, et l'autre en devenir. C'est un inventaire qui offre un menu varié au plan thématique et selon des typologies variables. Dans un schéma simplifié, les récits peuvent être classés selon trois catégories :

---

<sup>1</sup> Hammou DABOUZ, *At Mzab, Une Société Amazighe d'Algérie A l'Épreuve des Temps*, algérie, p 10

### *Chapitre III: Le M'Zab, un territoire, une histoire, une identité*

1. Les légendes inspirées des textes sacrés, mais bien adaptés aux réalités géographiques, culturelles, sociales... et économiques.

2. Les récits issus de la région du Mzab et traitant de thèmes spécifiques à cette dernière.

3. les récits inspirés d'œuvres connues et faisant partie des autres cultures (comme « Mille et Une Nuit ») sans rapport avec les réalités historiques de la région. En excluant les récits de la 1ère catégorie, les autres se manifestent en ayant les caractéristiques suivantes :

Du point de vue contenu, les récits narrés sont courts et, des fois, bien très courts (anecdotiques et légendaires).

L'anecdote fait relater la genèse d'un adage ou justifier une légende.

Le héros est toujours un personnage humble : une veuve, un(e)

orphelin(e), une personne pieuse, une fille, etc... Faisant partie de l'oralité, le conte reste malléable (il y a à remarquer que des détails apparaissent et disparaissent d'un conteur à l'autre).

Le conte traditionnel n'a pas de propriétaire, il relève du monde des conteuses, et fait partie au fond du patrimoine populaire. Un bon nombre de contes ne connaît pas de titres. On fait remarquer que le titre correspond dans la plus part des cas au nom du héros ou à une formule consacrée.

Le conte oral est véhiculé par le genre féminin à la veillée. Contrairement aux domaines artistiques tels le chant et la danse, le conte populaire est toléré par les hommes de pieux.

Des contes narrés dans le Mzab ont, comme au reste de Tamazgha, leurs versions dans la tradition méditerranéenne.

L'expression orale est le trait marquant des différentes productions

Intellectuelles et artistiques nées dans le Mzab. Malgré que l'ancien patrimoine culturel véhiculé par la tradition orale (contes, adages, poèmes, proverbes, chants ou toute autre forme d'expression) recèle bien une richesse intellectuelle, morale et artistique d'une grande valeur, tout s'est passé comme



### *Chapitre III: Le M'Zab, un territoire, une histoire, une identité*

si, pour les lettrés (en langue arabe), seule la chose religieuse mérite le soin d'être écrite. Aujourd'hui, on peut dire que le passage d'une production culturelle orale à celle écrite a été marqué par la création du conseil de Tumzabt dans les années 1980 auquel ont pris part des hommes déterminés.

Ces sont ces hommes qui ont marqué les tous débuts du passage de la langue amazighe dans le Mzab du stade de l'oral à l'écrit. A présent, le Mzab compte des dizaines d'homme ayant produit des centaines de poèmes et de proses.

Le nombre de poètes ne cesse d'augmenter depuis notamment les années 1990, et des recueils de poèmes sont aujourd'hui publiés. Par ailleurs, l'introduction de l'enseignement de tamazight dans le Mzab, qui avait connu ses débuts vers le début des années 1990 au sein de l'institut "El-Islah" de Tayerdayt où a été introduites la matière langue et la littérature tumzabt, a tout particulièrement permis de contribuer à marquer le passage de l'oralité à l'écriture. Et cet enseignement qui résiste à toutes les tentations d'étouffement, dure jusqu'à nos jours.

Par ailleurs, depuis les années 1980, des étudiants du Mzab ont pris l'initiative de prendre en charge leur langue-culture en animant des expositions culturelles aux universités et au sein des associations dont la plus renommée est l'association Bergan pour la protection de l'environnement et la sauvegarde du patrimoine culturel. Dans cette optique, et suite à une demande destinée au HCA, il y avait du 22 au 24 mars 2000 l'organisation par le mouvement associatif, sous l'égide du HCA, de la deuxième édition du Festival de la poésie amazighe à Bergan.

Dans ce temps, deux revues ont été animés (revues Tifawt et Izmulen).

Quant aux mass médias, outre la présence de tumzabt à la chaîne 2, la chaîne de Ghardaia, depuis sa création, consacre de manière subalterne un certain temps très insuffisant pour diverses émissions en langue amazighe du Mzab.

## *Chapitre IV:*

# *Analyse structurale des jeux traditionnels*

## **Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels**

### **1. papa galgal:**

#### **Le Principe du jeu**

Le jeu de papa galgal consiste à désorienter l'adversaire par un balancement de son pied préférentiel tout en battant les mains et en sautillant. Avec le balancement simultané des pieds, le battement rythmé des mains accompagné des chansons, chaque joueur entend tromper la vigilance de son adversaire. Le pied préférentiel de chaque joueur est retenu au début du jeu.



Le jeu de papa galgal est joué ici dans une cour d'école primaire, les élèves étant en pleine récréation. Comme on le voit sur l'image ci-dessus, c'est donc à l'initiative des joueuses elles-mêmes que le jeu est pratiqué ; puisque dans les cours d'éducation physique dispensés dans le programme scolaire, la pratique du papa galgal n'y est pas insérée.

#### **Caractéristiques spatio-temporelles et matérielles:**

**Le terrain :** est un espace non aménagé, mais plat, libre et dégagé de tout obstacle. Il peut être tracé en forme d'un cercle ou d'un rectangle selon les joueurs . Le jeu se pratique dans une cour d'habitation ou d'une école, à la place publique, au coin de la rue.

**Le matériel :** généralement, il n'y a pas de matériel approprié .

**La durée :** illimitée et indéterminée

**Le moment de la pratique :** dans la journée et même le soir au clair delune.

**La tenue vestimentaire :** celle de la vie quotidienne.

**Le lieu de la pratique :** à la campagne et en ville. Le jeu de papa galgal est un jeu pratiqué dans presque toutes les régions du sud du Algérie.

**Aspect social et culturel :** jeu de distraction et de renforcement des liens au sein d'une communauté ethnique.

**Origine sociale des joueurs :** ils sont d'origines diverses selon le lieu de pratique du jeu. Dans des villages le jeu est pratiqué par des enfants des ruraux, en ville par contre, ce sont des enfants des milieux moyens et des quartiers populaires qui y pratiquent.

**Les joueurs :8-12**

**Age :** compris entre 6 - 7, 8 - 12, et 14 ans à la campagne jusqu'à 16 – 18ans en ville.

**Nombre :** variable de 2, 4, à 8 en ville, jusqu'à 10 voire 20 à la campagne.

**Sexe :** à dominante féminin aujourd'hui, mais les hommes aussi le pratiquaient dans certaines ethnies à une époque récente.

**Les spectateurs :** à la campagne plusieurs personnes assistent au jeu. influencer le cours de celui-ci, en opérant des remplacements de joueurs. En ville moins en moins de personnes y assistent. Ce sont quelques curieux qui peuvent y assister.

**L'arbitre :** il n'existe pas. Dans certains cas, un aîné peut être choisi ou retenu pour superviser le déroulement d'une partie. Sinon, les joueuses elles-mêmes régulent le déroulement de la partie du jeu.

**Règle du jeu :** Ne pas regarder les pieds de l'adversaire pendant le jeu.

Les pieds doivent être balancés en même temps. Un des joueurs qui balance son pied avec retard est éliminé.

#### *Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels*

Les joueurs se retrouvent et décident de jouer. Ils se dirigent vers le terrain de jeu et se répartissent en deux équipes par tirage au sort. Chaque équipe a un meneur qui organise ses coéquipières à qui il attribue un numéro. Les deux équipes se mettent en deux vagues face à face (les numéros correspondants en face des autres). Chaque meneur se met en tête de son équipe. Avant de commencer, les deux premiers joueurs au prise (le N°1 de chaque équipe) retiennent chacun un pied préférentiel : si l'un retient le pied droit, l'autre retient le pied opposé. Dès que tous les joueurs sont prêts.

#### **Déroulement**

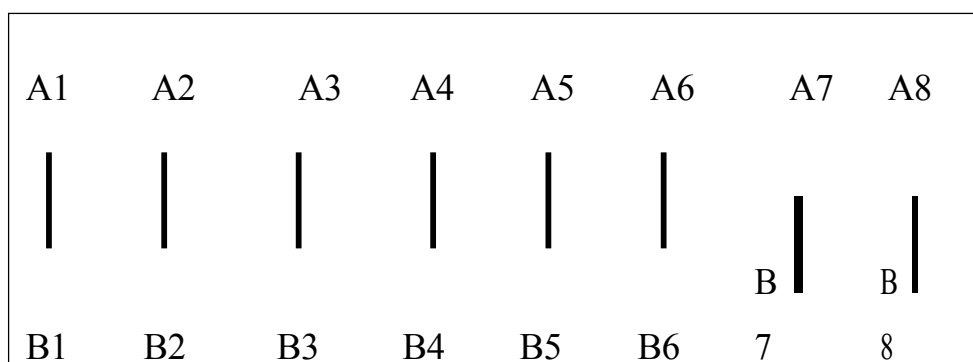
Le jeu évolue en deux phases.

**Première phase du jeu** : debout par paire, les joueurs sont face à face en vague par numéro correspondant. Le N°1 de l'équipe A joue contre le N°1 de l'équipe B, le N°2 de A avec le N°2 de B ainsi de suite. Tous les joueurs se mettent à chanter une chanson entonnée par un des joueuses.

Disposés en deux vagues joueurs par deux effectuent des sautillés, le regard fixé les yeux dans les yeux. Au rythme des battements des mains et de la chanson, ils balancent chacun son pied favorable. S'ils balancent les pieds du côté opposé, c'est l'équipe (A) qui gagne et marque un point, l'équipe (B) en perd un. Au cas où A1 et B1 balancent le pied du même côté, c'est B1 qui gagne et marque un point pour son équipe et (A1) en perd un. Puis c'est le tour des joueurs A2 et B2, A3 et B3 et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les couples s'affrontent. C'est la fin de la première manche. Ils peuvent à cette forme de jeu faire plusieurs manches selon leur volonté.

Figure 7. Schéma de déroulement de la première forme (les joueurs portant les mêmes N° s'affrontent).

*Les joueuses s'affrontent par paires en face à face.*



Sur la photo N°1 (

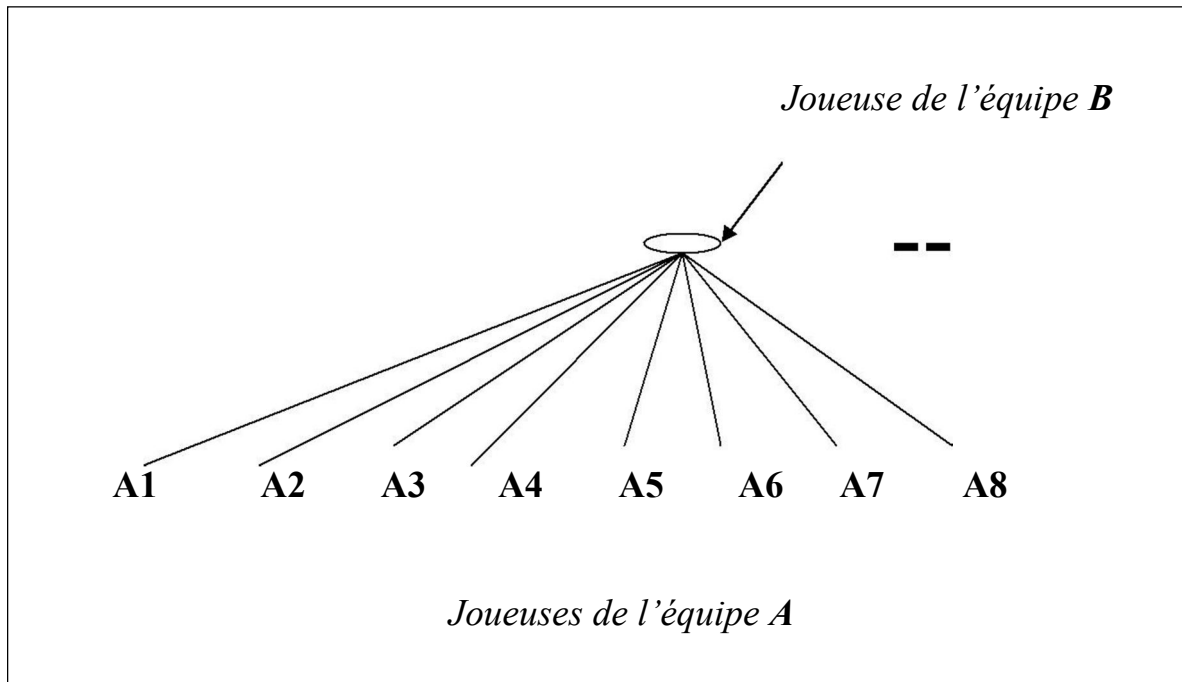
le déroulement du jeu en sa phase où les joueurs s'affrontent de façon simultanée. Toutes les paires jouent en même temps.

Les joueuses s'affrontent par paire, ici la joueuse N° 1 de l'équipe (B) à l'extrême droite sur le terrain tracé au sol, joue contre la première joueuse de l'équipe (A) tout au fond à l'extrême gauche en face à face. La deuxième paire ici est constituée de la joueuse de l'équipe N°2 de l'équipe (A) côté gauche, en chemise kaki à l'intérieur et en jupe qui joue contre la joueuse N°2 de l'équipe (B) de droite vêtue de jupe et pull manches longues à rayures et tee shirt blanc à l'intérieur. On observe également par terre les limites du terrain tracé par les joueuses elles-mêmes. Le jeu de papa galgal est joué ici dans une cour d'école primaire, les élèves étant en pleine récréation. Il peut se jouer sur n'importe quel endroit plat.

**Deuxième phase de jeu :** Toujours disposés en vague face à face. Un joueur d'une des deux équipes joue à tour de rôle contre tous les autres joueurs de l'équipe adverse. S'il gagne, son équipe marque un point, s'il perd, l'équipe adverse marque un point.

Figure 8. Schéma de la deuxième forme de jeu. Un joueur de l'équipe B rencontre à tour de rôle les joueurs de l'équipe

$A = A1 - A2 - A3 - A4 - A5 - A6 - A7 - A8$ .



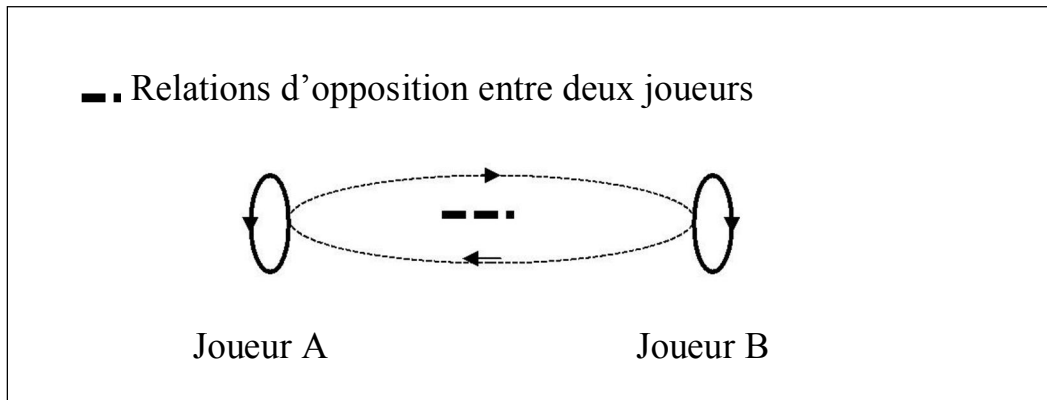
— — Relations d'opposition entre joueurs de A et la seule joueuse de l'équipe B

B1 joue contre A1, A2, A3, A4, A5, jusqu'à ce qu'il se fasse battre par un joueur de l'équipe adverse A. Dans ce cas, le tour revient à A1 de rencontrer tous les joueurs de l'équipe B et ainsi de suite.

Le nombre de manches dépend des joueurs, et le jeu prend fin au gré de ces derniers également. Lorsque les joueurs s'affrontent, les autres sont en attente.

On observe la joueuse N°1 de l'équipe (B) de droite qui commence la manche de jeu en s'affrontant à la joueuse N°1 de l'équipe (A) joueuse de gauche. Par la suite la joueuse de droite affrontera les autres joueuses qui sont en train d'attendre leur tour. Pendant ce temps les autres joueuses de l'équipe sont elles aussi en attente.

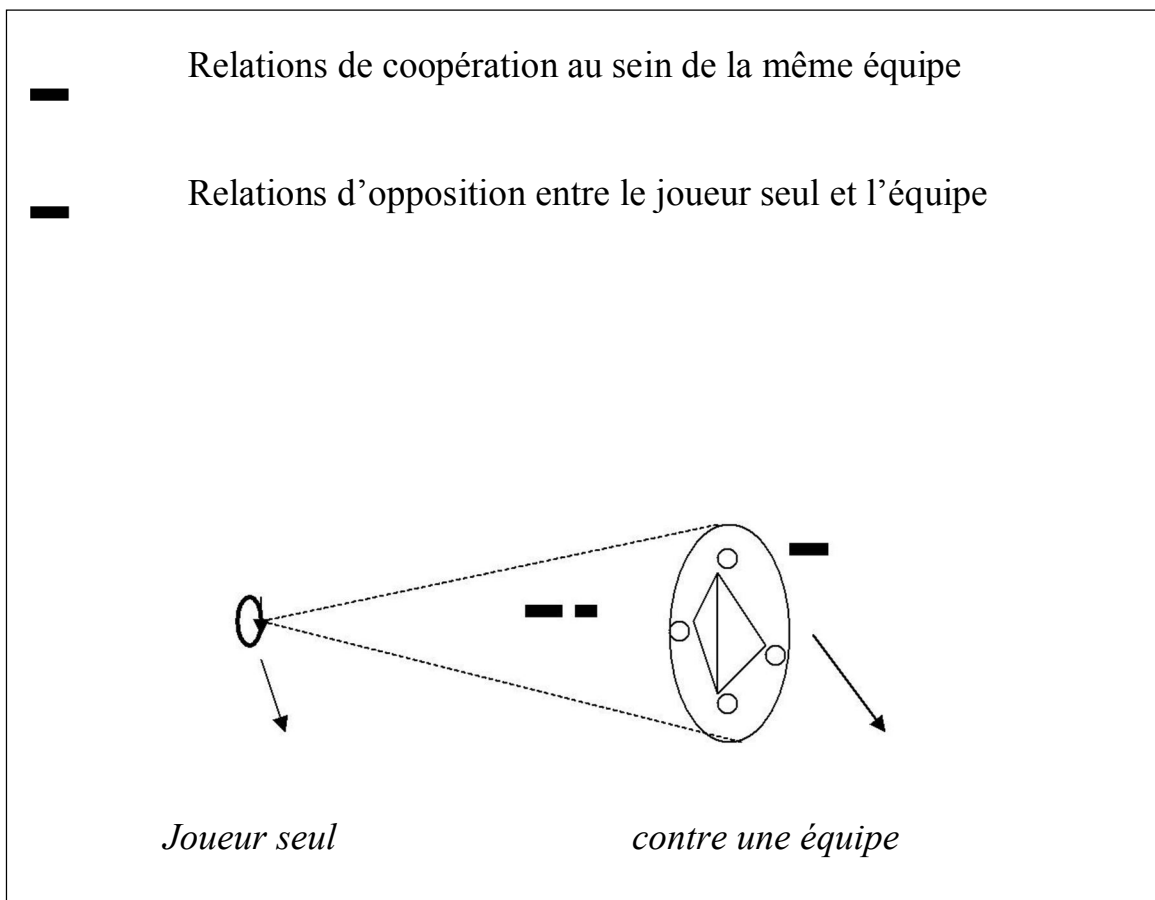
Figure 9. mmunication où prédomine une relation d'opposition entre les deux joueurs en présence.



Le un contre un : duel symétrique entre les deux joueuses A et B

Tous contre un : duel dissymétrique entre un groupe de joueurs et un seul joueur.

Figure 10. Symbolisant le duel dissymétrique un contre tous.





#### *Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels*

Les tirets symbolisent l'opposition entre le joueur seul et les autres joueurs en équipe et le trait signifie la coopération entre les joueurs d'une même équipe

L'observation de ce jeu nous autorise de relever deux rôles : les joueurs en action et les joueurs en attente.

**Tableau 1. Comportements moteurs duel symétrique (première forme de jeu).**

<b>Rôles</b>	<b>Rapports à autrui</b>	<b>Rapports au Temps</b>	<b>Rapports à l'espace</b>	<b>Rapports aux objets</b>
Joueur en Action	Fixe son vis-à-vis dans les yeux. Doit avoir le même rythme de battement des mains et de balancement des pieds que son adversaire. Chante en même temps que les autres joueurs.	Début à jouer en même temps que son vis à vis. Ne peut jouer que lorsque son adversaire est prêt.	Se met en face de son adversaire. Peut changer de place dans son équipe à la fin d'une manche.	Aucun rapport aux objets. Ce joueur n'a pas de rapport aux objets
Joueur en Attente	Attend son tour et encourage ses partenaires.	Subit le temps de jeu du premier couple et attend.	Reste à côté de ses coéquipiers, en face de son vis à vis.	Aucun rapport aux objets

**Tableau 2. Comportements moteurs (deuxième forme de jeu) duel dissymétrique.**

Rôles	Rapports à autrui	Rapports au Temps	Rapports à l'espace	Rapports aux objets
Joueur en action	Au prise avec son vis à vis, doit tout faire en même temps que lui.	Ne peut débiter que lorsque son adversaire est prêt.	Se déplace en face de chaque joueur de l'équipe adverse	Néant
Joueur en attente	Attend son tour pour jouer et encourage les autres.	Subit le temps du premier couple des joueurs et attend.	Passif, il reste à sa place	Aucun rapport avec les objets

**Système de changement de rôle**

Au cours d'une partie de jeu, les joueurs changent de rôles ; ces rôles sont permutants et provisoires. Chaque joueur endosse au moins un rôle.

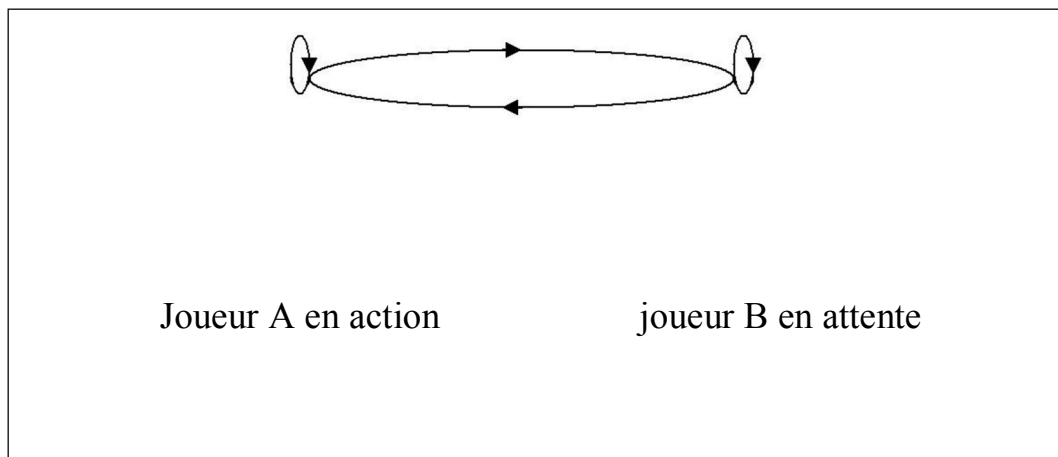
**Matrice 1. papa galgal**

Rôles	Joueur en action	Joueur en attente	Totaux
Joueur en action	1	1	2
Joueur en attente	1	1	2
<b>Totaux</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>

**Matrice 1. Du changement de rôles**

Entre les deux sommets, il existe toujours au moins un chemin, ce qui signifie que tout joueur peut endosser tous les rôles au cours de la partie. Ce réseau est dit fortement connexe. Chaque joueur joue son rôle, la relation est réflexive, d'une part et d'autre part, tous les joueurs peuvent jouer tous les rôles au fur et à mesure que se déroule le jeu. Deux joueurs en action, lorsqu'il s'agit du un contre un et un joueur en action et d'autres en attente lorsqu'il s'agit du un contre tous, puisque un seul joueur affronte à tour de rôle tous les autres joueurs de l'autre équipe.

**Figure 11. Graphe de changement des rôles sociomoteurs (papa galgal).**



**Le système des sous-rôles sociomoteurs**

**Tableau 3. des comportements des sous rôles sociomoteurs (papa galgal).**

<b>Rôles</b>	<b>Sous-rôles sociomoteurs</b>	<b>Classes d'interaction correspondantes</b>
Joueur en activité	Balanceur des pieds	Tente de désorienter son adversaire en jouant le bon Pied
Joueur en attente	Observateur	Regarde passivement les autres jouer et attend son tour.

### **Le système des scores**

Le système de marque obéit à un système avec comptabilité. En effet, l'équipe ayant gagné est l'équipe qui a marqué le plus de points. Il y'a une interaction de marque où prédomine l'antagonisme et la rivalité entre joueurs. C'est le nombre de points marqués par une des équipes qui détermine le vainqueur et le vaincu. Ce système de comptabilité de points n'a qu'un impact symbolique. Sinon, à première vue, les joueurs se rencontrent très souvent pour se distraire, se détendre et passer le temps en groupe. Le fait marquant pendant le déroulement de cette pratique est l'évolution de sa structure. En effet, dans la première phase du déroulement de ce jeu, on observe un duel symétrique entre joueurs appariés (par paire). Dans sa deuxième phase, certes on observe un affrontement entre deux joueurs. Mais, le joueur seul se trouve en face d'une équipe dont les joueurs peuvent volontairement mettre en place une stratégie commune, se concerter en vue d'affronter le joueur seul à tour de rôle. On est alors dans ce deuxième cas de figure en présence d'un duel dissymétrique entre d'une part un joueur tout seul et une équipe de joueurs. Une évolution et donc une instabilité de la structure du modèle de ce jeu.

### **Réseau d'interaction de marque**

Il y'a une interaction de marque où prédomine l'antagonisme et la rivalité entre joueurs.

## **2. L'épervier :**

### **Le Principe du jeu :**

Le jeu consiste en ce qu'un joueur (épervier) désigné par ses pairs se mette à retrouver les autres joueurs perdrix qui se sont dispersées dans la nature, suite à un signal donné. Tous les autres joueurs dans toutes les directions se sont cachés. Le joueur épervier doit chercher et à attraper un d'entre eux (joueur perdrix) et lui dessiner une marque d'argile sur le front, afin de le présenter devant tous les autres joueurs qui reviennent au point de départ dès qu'il y a capture d'une perdrix par l'épervier.

### **Caractéristiques spatio-temporelles et matérielles**

**Le terrain :** est un espace pas spécialement aménagé (derrière la maison au village, dans une clairière, dans un endroit fait de talus, de buissons...).

**Le matériel utilisé :** une boule.

**La durée du jeu :** illimitée et indéterminée (les enfants jouent et arrêtent selon leur volonté)

**Le moment de la pratique :** dans la journée entre 10 heures du matin et 17 heures

**La saison :** toutes les saisons

**La tenue vestimentaire :** celle de tous les jours, ils n'ont pas de tenue spéciale.

**Le lieu de la pratique du jeu :** de plus en plus à la campagne. En ville un jeu de la même forme est pratiqué, mais avec quelques différences, là bas il est mixte.

**Aspect social et culturel :** familiarisation des enfants avec leur milieu naturel. Il est pratiqué comme distraction pour les enfants, mais aussi pour les rendre combatifs.

Le jeu consiste en ce qu'un joueur (épervier) désigné par ses pairs se mette à retrouver les autres joueurs perdrix qui se sont dispersées dans la nature, suite à un signal donné. Tous les autres joueurs dans toutes les directions se sont

#### *Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels*

cachés. Le joueur épervier doit chercher et à attraper un d'entre eux (joueur perdrix) et lui dessiner une marque d'argile sur le front, afin de le présenter devant tous les autres joueurs qui reviennent au point de départ dès qu'il y a capture d'une perdrix par l'épervier.

##### **Caractéristiques spatio-temporelles et matérielles**

**Le terrain** : est un espace pas spécialement aménagé (derrière la maison au village, dans une clairière, dans un endroit fait de talus, de buissons...).

**Le matériel utilisé** : une boule .

**La durée du jeu** : illimitée et indéterminée (les enfants jouent et arrêtent selon leur volonté)

**Le moment de la pratique** : dans la journée entre 10 heures du matin et 17 heures

**La saison** : sèche et saison des pluies

**La tenue vestimentaire** : celle de tous les jours, ils n'ont pas de tenue spéciale.

**Le lieu de la pratique du jeu** : de plus en plus à la campagne. En ville un jeu de la même forme est pratiqué, mais avec quelques différences, là bas il est mixte.

**Aspect social et culturel** : familiarisation des enfants avec leur milieu naturel. Il est pratiqué comme distraction pour les enfants, mais aussi pour les rendre combatifs.

**Les participants** les joueurs :

**Age** : 10, 13, voire 15 ans

**Nombre** : variable entre 6, 8, voire une dizaine.

**Sexe** : exclusivement masculin.

**Age** : 10, 13, voire 15 ans

**Nombre** : variable entre 6, 8, voire une dizaine.

**Sexe** : exclusivement masculin. **Les spectateurs** : ce jeu pratiqué à l'insu des parents, n'attire pas spécialement de spectateurs.

**L'arbitre :** n'existe pas, mais un plus grand régule le déroulement du jeu.

**L'origine sociale des joueurs :** ils sont tous d'origine villageoise.

**Règle du jeu :** Une fois caché, un joueur perdrix ne doit plus changer de place. Ce dernier ne doit pas tenter de se débarrasser de l'épervier dès que celui-ci l'a vu, l'a attrapé et a prononcé son nom.

Les joueurs se retrouvent par simple consultation. Après avoir retenu un endroit précis connu de tous les joueurs. Ils s'y dirigent, avec une boule . La boule d'argile en main et au milieu du groupe, le meneur de jeu procède au tirage au sort pour désigner un joueur par qui le jeu commence. C'est le joueur épervier. Celui-ci se met au centre du groupe et donne le signal de début de jeu soit en tapant les mains, soit en poussant un cri : c'est le début du jeu.

**Déroulement :**

Au milieu du groupe, un joueur retenu comme épervier tient la boule d'argile dans l'une de ses mains. Il pousse ou lance un cri ou alors il tape dans ses mains. Les autres joueurs (perdrix) courent dans toutes les directions. Ils peuvent se cacher derrière la maison, dans un buisson, derrière un arbre ou un talus, et peuvent même grimper sur un arbre ayant un feuillage assez touffu etc....

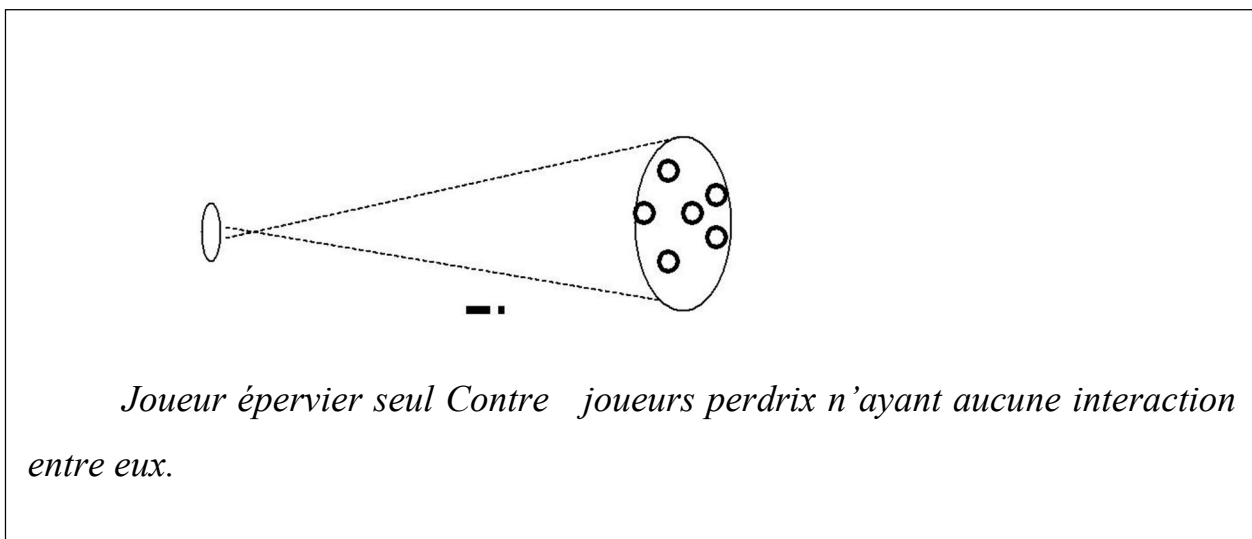
Après environ une dizaine de minutes d'attente, l'épervier se met à la recherche des perdrix qui ont la possibilité de communication entre elles. Dès qu'il a vu un joueur perdrix caché, le joueur épervier prononce son nom (le nom de la perdrix) à haute voix, l'attrape et lui dessine une marque sur le front avec de l'argile comme signe de capture. Il lance un cri pour appeler tous les autres joueurs qui viennent constater la capture d'un joueur perdrix qui devient par la suite épervier. Ce dernier récupère la boule d'argile auprès du joueur épervier qui, devient joueur perdrix parmi les autres. Ensuite, le jeu reprend. Le jeu prend fin au gré des joueurs eux-mêmes.

**Analyse structurale du jeu :**

**Le modèle du jeu :**

Nous nous trouvons dans ce jeu, en présence d'une structure de type un contre tous : un épervier au milieu d'un groupe des perdrix qui s'enfuient dans toutes les directions. C'est une forme de jeu qui oppose un joueur à l'ensemble des autres joueurs d'une part et d'autre part il met au prise par la suite un joueur à un autre. Le un contre tous est de mise dans un premier temps. Dans les péripéties du jeu, on observe également le un contre un à la capture du joueur perdrix. C'est un jeu de type sociomoteur, car la contre communication motrice est au centre des comportements des joueurs. L'action de l'un modifie la réaction des autres, ici, l'opposition et l'antagonisme sont présents.

*Figure 12. Graphe de communication motrices : modèle de type un contre tous.*



**Le système des scores :**

Au cours de cette situation ludique, il n'y a pas de gagnant ni de perdant à proprement parler. Ce qui compte pour les joueurs c'est le plaisir de jouer ensemble. Il n'y a ni comptabilité, ni mémoire. Le plaisir de passer un moment ensemble entre joueur est le principal objectif de cette rencontre, même si le joueur épervier ayant capturé le joueur perdrix est celui qui aura gagné cette phase ou cette manche de jeu.



**Le système des sous rôles socio-moteurs :**

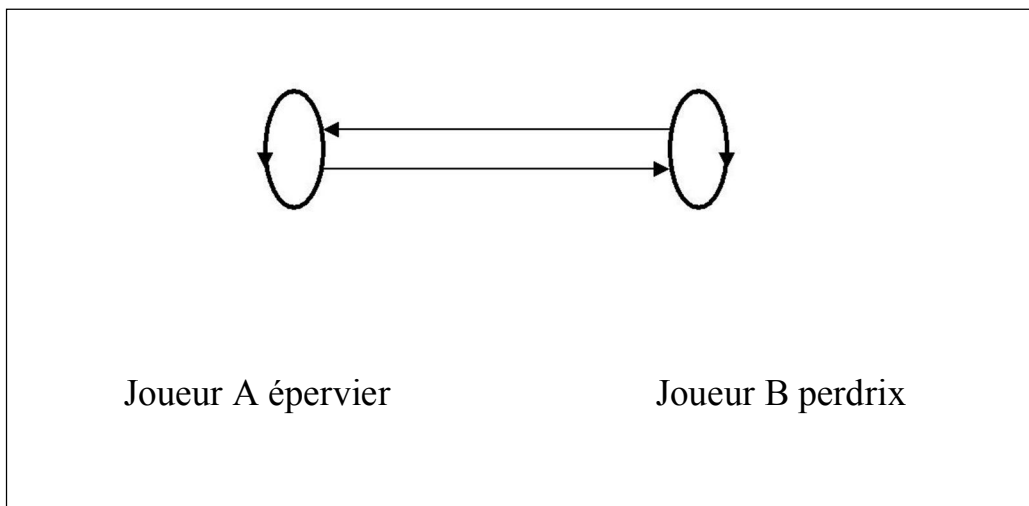
Les sous rôles se comportent suivant le tableau ci-dessous.

*Tableau 4. Des comportements des sous rôles sociomoteurs.*

Rôles	Sous-rôles sociomoteurs	Classes d'interaction correspondantes
Joueur en activité	Balanceur des pieds	Tente de désorienter son adversaire en jouant le bon Pied
Joueur en attente	Observateur	Regarde passivement les autres jouer et attend son tour.

**Le système de changement de rôles:**

*Figure 13. Graphe de changement de rôles sociomoteurs.*



Les joueurs changent automatiquement de rôle lorsque le joueur épervier attrape le joueur perdrix.

*Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels*

*Matrice 2. L'épervier*

Rôles	Epervier	Perdrix
épervier	1	1
perdrix	1	1
Totaux	2	2

**Matrice 2. De changement des rôles sociomoteurs :**

**Le système des rôles sociomoteurs :** Ce jeu nous autorise de relever deux statuts de joueurs, donc deux rôles bien distincts - e joueur épervier et le joueur perdrix.

Tableau 5. Des rôles socio-moteurs.

Rôles	Rapport aux autres	Rapports au temps	Rapports aux objets	Rapport à l'espace
Joueur Épervier	Donne un signal pour que les joueurs perdrix se dispersent dans la nature.  va à la recherche d'un joueur perdrix en vu de le capturer Prononce le nom d'une perdrix dès qu'il en aperçoit une  L'attrape et la ramène devant tous les joueurs	Prend son temps lorsqu'il donne le signal de début du jeu. Ne se soucis pas du temps du déroulement du jeu. Tout juste le temps que tous les joueurs soient prêts à jouer.	Tient dans sa main Une petite boule d'argile imbibée d'eau qu'il sera amené à apposer une marque sur le front du joueur perdrix lorsqu'il l'aura capturé.	Se met au milieu du groupe des joueurs pour donner le signal de début du jeu. Se déplace en marchant ou en courant à la recherche des perdrix dans le bosquet ou le buisson.
Joueurs Perdrix	S'arrête dès que le Joueur épervier prononce son nom. N'oppose aucune résistance dès qu'on l'attrape un Joueur épervier	Subit le temps du joueur épervier d'abord au signal de début du jeu, puis à sa poursuite.	Se laisse apposer une marque d'argile sur son front dès qu'il est capturé par le joueur épervier  Il devient joueur épervier	Court se cacher dans un endroit qu'il estime être le bon pour ne pas être vu par le joueur épervier

**La récompense à la fin du jeu :**

Il n'y a pas de récompense à la fin de ce jeu. Ce qui est important et valorisé dans cette pratique est tout juste la solidarité entre adolescents du village.

**Réseau d'interaction de marque**

Dans ce jeu, il y a une interaction de marque entre acteurs. Ils jouent tout de même pour attraper un joueur perdrix, sinon, on n'aurait pas l'intérêt pour ce jeu. Il y'a une interaction corporelle entre joueur épervier et joueur perdrix sur tout lorsque le joueur épervier réussit à attraper le joueur perdrix caché dans sa cachette. Le joueur épervier l'attrape et lui dessine une marque d'argile sur le front et le ramène devant tous les autres joueurs.

**La fin du jeu.**

La fin du jeu intervient lorsque les joueurs sont fatigués et décident de commun accord l'arrêt du jeu après une ou plusieurs manches.

### **3. Jeu de TLATLA :**

#### **Le Principe du jeu :**

Les joueurs sont assis par terre, les uns en face des autres. Une dizaine de noix de palme ou des petits cailloux sont posés dans un petit trou creusé par terre. Entre les deux joueurs ( car ce jeu se joue par paire). Le joueur qui commence le jeu prend une noix dans sa main ; la lance du bas en haut (hauteur d'environ 30 à 40 cm) et avant qu'elle ne reçoive la noix lancée verticalement (avec la même main qu'elle soit droite ou gauche), elle ramasse une noix et la met à l'extérieur du trou. Ceci, jusqu'à ce que toutes les noix se trouvant dans le petit trou par terre soient ramassées et stockées à l'extérieur du trou.



#### **Caractéristiques spatio-temporelles et matérielles:**

**Le terrain :** est un espace domestique pas du tout aménagé, d'environ un à deux mètres carré, dans une cour d'école, au coin de la rue, dans un coin de la cuisine, dans une parcelle abandonnée, ou sous un hangar du village.

**Le matériel :** cinq à six noix de palme ou cailloux ramassés dans lanature par des enfants eux-mêmes.

**La durée de jeu :** indéterminée et illimitée.

**Le moment de la pratique du jeu :** dans la journée, à n'importe qu'elle heure

**La tenue vestimentaire :** celle de la vie quotidienne ou scolaire.

**Le lieu de la pratique :** à la campagne, mais aussi en ville.

**Aspect social et culturel :** favoriser les contacts entre les enfants de même sexe, dans un milieu domestiqué, apprentissage de manipulation

d'objets usuels.

**La saison** : toutes les saisons .

**L'origine sociale des joueuses** : elles sont d'origine rurale. Ce sont les enfants des villageois, des paysans ou issus des milieux populaires et moyens qui pratiquent.

**Age** : 8, 12, voire 14 ans dans certains cas.

**Nombre** : de 3, 4 à 6 joueuses.

**Sexe** : ce jeu était très souvent pratiqué par les filles, mais actuellement ,même les petits garçons le pratiquent accompagnés des filles. Il devient mixte.

**Les spectateurs** : il n'existe pas de spectateurs au sens propre, cependant quelques curieux peuvent assister au déroulement d'une partie.

**L'arbitre** : il n'y a pas d'arbitre, les joueuses elles-mêmes régulent le déroulement du jeu sous le contrôle de la meneuse qui est généralement la plus âgée.

**Règle du jeu** :

Toute joueuse doit rester assise, et ne pas faire tomber une noix par terre au cours du jeu. Ne pas ramasser, ni faire sortir du trou deux ou plusieurs noix en même temps mais, une seule noix en même temps

**Le jeu commence** :

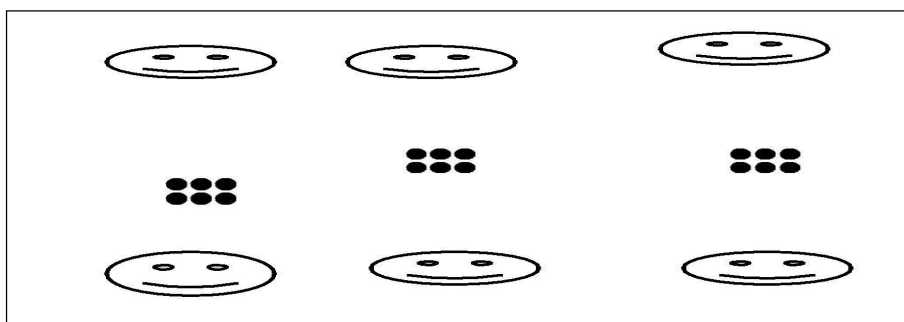
Les joueuses ou joueurs sous l'initiative de la meneuse se retrouvent à un endroit qu'elles ont retenu. Dans la cour de la maison familiale, au coin de la rue ou dans une cour d'école. Elles se mettent en position assise à face à face même le sol. Les noix ou les cailloux (une dizaine) sont posés par terre dans le petit trou creusé par terre entre les deux joueurs. La meneuse procède à un tirage au sort, pour désigner celle qui commence. La joueuse ou le joueur désigné noix ou cailloux en main, attend le coup d'envoi de la meneuse dès que toutes les joueurs sont prêts. Ils commencent de jouer au signal de la meneuse, pendant que les autres joueurs observent.

**Variante du jeu :**

La disposition des joueurs reste la même. Le jeu consiste ici à faire passer la noix lancée à travers une sorte de pont formé par les doigts de la main libre. C'est à dire, une fois la noix lancée au lieu de ramasser une par une celles qui sont éparpillées par terre, le joueur pousse les unes après les autres sous le pont ceci avant de réceptionner la noix lancée.

**Figure 14. Disposition des joueurs au début du jeu. Ils sont assis par deux face à face.**

*Entre les deux joueurs est creusé un petit trou dans lequel sont posées des noix de palme ou des petits cailloux.*



Les joueurs s'affrontent par paire assis face à face, entre les deux joueurs, un petit trou dans lequel il y'a des noix de palme ou de petits cailloux.

**Déroulement du jeu :**

Les joueuses sont assises par terre côte à côte en cercle. Au centre de celui-ci, et dans un petit creux par terre, sont éparpillés 5 voire 10 noix ou (cailloux). Une joueuse désignée par tirage au sort ramasse avec sa main préférentielle (gauche ou droite) une noix ou un cailloux qu'elle lance verticalement.

Avant de recevoir dans la même main la noix lancée, elle ramasse une autre noix qu'elle lance, pour la recevoir ensuite, avant de ramasser une autre noix, jusqu'à ce que la joueuse réussisse à ramasser toutes les noix avec la même main et à les stocker dans cette même main.

Les joueuses pratiquent à tour de rôle. Celle qui fait tomber une noix tout en jouant, perd son passage et laisse une autre jouer. La joueuse qui réussit son

#### *Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels*

passage également laisse la place à la joueuse suivante qui joue à son tour. La meneuse marque au vu de toutes les joueuses le nombre des réussites et des échecs. A réussi, toute joueuse qui ne fait pas tomber de noix pendant le jeu. Celle qui fait tomber une noix en jouant perd la.

Le jeu de TLATLA est pratiqué ici dans un espace domestique, milieu naturel près de la maison familiale où d'autres activités sont menées : tout juste à côté, sont assises sur des bancs en bois deux personnes entrain de se tresser les cheveux – ici, juxtaposition des activités dans un même espace, loin de la rigueur des normes de l'institution sociale.

On observe d'une part la mixité dans la composition des paires de jeu (fille et garçon), d'autre part, le terrain utilisé est un espace domestique près de la maison familiale ou d'ailleurs d'autres activités peuvent être menées. Par exemple sur notre photo, tout juste près des joueurs en activité, sur des bancs en bois sont assises d'autres personnes, entrain de se coiffer en se faisant des tresses). Il y'a donc la possibilité de juxtaposition d'autres activités sur la place du jeu dans un même espace de jeu.

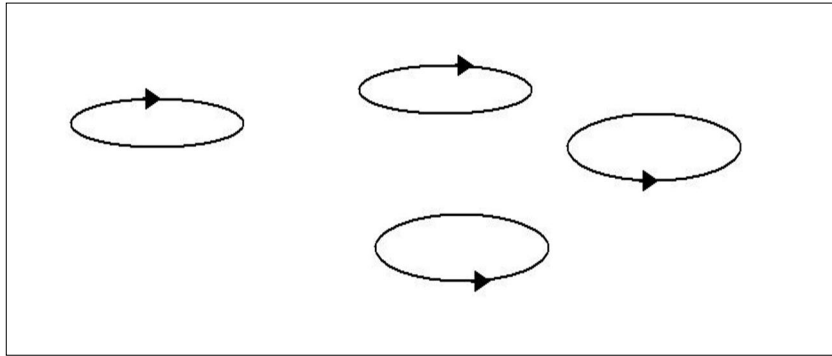
#### **Analyse structurale du jeu :**

##### **Le modèle du jeu :**

Le jeu de TLATLA présente un modèle où chaque joueuse joue pour elle-même. Certes, la joueuse fait partie de l'ensemble des membres du groupe, mais elle est et reste très autonome dans le jeu. C'est un jeu où le chacun pour soi domine et est mis en valeur. Un jeu où chaque joueuse est libre de jouer comme elle veut, elle gère le temps à sa façon, utilise la main qu'elle veut, peut changer de mains quand elle veut. Il n'y a pas une interaction corporelle directe entre joueuses. Chacune d'entre elle met en jeu son habileté, sa dextérité et son adresse. Qu'elle réussisse ou qu'elle perde, elle subit seule la conséquence de sa pratique du jeu. Les joueuses jouent pour elles mêmes, certes mais elles s'appliquent pour faire mieux que les autres. La relation est réflexive (sur chaque joueur).



*Figure 15. Graphe de la structure du jeu où est mis en valeur le chacun pour soi la boucle sur chaque joueuse: signifie qu'il n'y a pas de communication motrice (interaction corporelle) entre elles, et que chacune d'elles joue pour elle-même. Il y'a une réflexivité sur soi même. C'est un jeu psychomoteur.*



**Le système des scores :**

Il fonctionne de manière que marque une réussite ou un point, la joueuse qui lors d'un passage ne fait tomber aucune noix par terre, ou réussit à faire sortir les noix du petit trou, une à une. C'est à dire, celle qui réussit à sortir du trou toutes les noix et sans en faire tomber. Chaque passage correspond à une réussite ou à un échec.

Le total des réussites ou des échecs sanctionne le résultat de la partie. Il est à retenir que le résultat n'est pas pris avec rigueur. L'important ici est le fait de rester ensemble entre joueurs et surtout de passer de véritables moments de convivialité.

Dans ce jeu, le système de score repose sur un fonctionnement de comptabilité. Marque un point, celle ou celui des joueurs (es) qui après un passage réussit à sortir du petit trou toutes les noix sans faire tomber la noix que le joueur a lancé en l'air.

Dans la deuxième variante, gagne, celui des joueurs qui aura fait passer toutes les noix de palme sous le pont formé par les doigts du même joueur.

**Le système des rôles socio-moteurs ;**

Nous sommes en présence de deux situations observables, donc deux

**Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels**

rôles différents. D’abord celle où la joueuse en action est celle sur laquelle toute l’attention des autres reste focalisée. C’est la joueuse en action, elle joue le rôle de joueuse en activité. En second lieu, la situation où les autres joueuses, pendant que l’une d’entre elles joue, restent en attente ou en observation. On les appellera des joueuses en attente. On observe dans ce jeu deux rôles bien distincts et essentiels au cours d’une partie. Ceux-ci sont provisoires dans le cas où plusieurs parties de jeu seraient organisées.

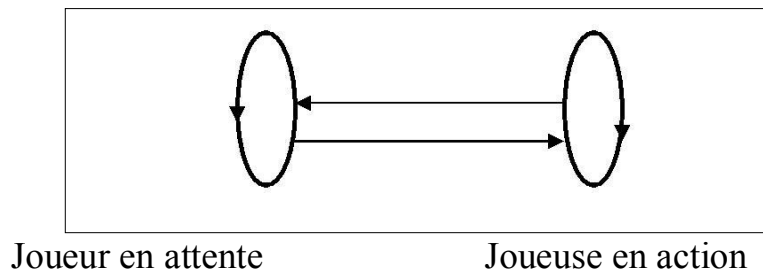
**Figure 16. Des rôles moteurs.**

<b>Rôles</b>	<b>Apport aux autres</b>	<b>Rapports au temps</b>	<b>Rapports aux objets</b>	<b>Rapport à l’espace</b>
Joueuse En action	Se concentre très fortement dans la manipulation des noix. S’applique pendant son passage. Attend impatient son tour et observe	Prend son temps S’applique pour Jouer. Seule la joueuse décide de son temps Subi le temps de	Conserve les noix dans sa main, les manipule à volonté. Apprécie la trajectoire de lancement de la noix avant de ramasser celles qui sont par terre. Veille à ce que la noix lancée en l’air ne tombe pas par terre. Néant	Rassemble les noix et les met dans une position qui lui est favorable dans le trou. Reste au même endroit pendant le déroulement du jeu Reste au même endroit du début
Joueuses en attente	attentivement que son adversaire termine de jouer.	action. Attend son tour de passage.		à la fin du jeu.

**Le système de changement de rôle :**

Les joueurs changent de rôles plusieurs fois au cours d'une manche ou d'une partie de jeu. Le joueur en action sera joueur en attente lorsqu'une joueuse fait tomber la noix ou ne réussit pas à sortir du trou la noix une par une.

*Figure16. Graphe de changement de rôles.*



**La fin du jeu :**

La fin du jeu intervient lorsque les joueurs sont fatigués et décident de commun accord l'arrêt du jeu après une ou plusieurs manches. Ils n'ont aucune contrainte à continuer ou à arrêter le jeu.

**La récompense à la fin du jeu :**

Il n'y a pas de récompense à la fin de ce jeu. Ce qui est important et valorisé dans cette pratique est tout juste la solidarité et la convivialité entre joueurs.

**Réseau d'interaction de marque :**

Dans cette activité, il n'y a pas d'interaction corporelle et de marque entre joueurs.

#### **4. Tir à la corde :**

##### **Principe du jeu :**

Le jeu consiste en ce que les joueurs des deux équipes tenant la même corde ou liane exercent en même temps une force en tirant la corde chacune vers son camp, jusqu'à ce qu'il y ait un joueur de l'équipe adverse qui traverse la ligne tracée au sol en guise de but et se retrouve dans le camp adverse.



*Les deux équipes se présentent et forment deux colonnes face à face. Au sol, est tracée entre les deux équipes une ligne délimitant les deux camp*

**Variante N°1 :** Soit les joueurs de tête des deux équipes s'entrelacent les mains (au lieu de tenir une corde comme au jeu principal) et les autres joueurs les tiennent et se tiennent à la ceinture, puis se mettent à tirer d'avant en arrière.

**Variante N°2 :** Les joueurs tiennent un morceau de bois chacun d'environ 30 cm de long sur lequel est attaché fortement en son milieu la même corde. Au signal, les deux joueurs se mettent à tirer sur la corde chacun vers son camp en tenant son morceau de bois, jusqu'à ce qu'il y ait un joueur qui réussisse à ramener dans son camp par-dessus la ligne tracée au sol entre les deux joueurs. Celui qui réussit à faire traverser son adversaire la ligne tracée au sol gagne la partie.

**Caractéristiques spatio-temporelles et matérielles :**

**Le terrain :** est un espace plat, libre et dégagé de tout obstacle. Peut se pratiquer dans une cour d'école, sur la place publique du village. Le seul repère dans le terrain est une ligne marquée au sol en guise de limite séparant l'emplacement des deux équipes.

**Le matériel :** ce jeu fait appel à l'usage d'une corde (liane) et d'un morceau de bois quelque fois, le tout recueilli dans la forêt près du village. La deuxième variante du jeu peut se faire sans corde ou sans morceau de bois, car les joueurs se tiennent ou s'entrelacent les mains.

**La durée de jeu :** indéterminée et illimitée.

**La tenue vestimentaire :** les joueurs peuvent se mettre torse nu, ou avec la tenue de tous les jours.

**Le lieu de la pratique :** à la campagne surtout, mais parfois aussi en ville. Très pratiqué dans ksour du Mozabites.

**Moment de la pratique :** le jeu est pratiqué à n'importe quelle heure de la journée entre 10h et 17 heures. Il est aussi pratiqué le soir au clair de lune.

**Saison :** toutes saisons.

**Aspect social et culturel :** notion de solidarité entre membre de la même ethnie, communauté, société ou du même village, par une action d'ensemble. Dans une autre forme de jeu que nous verrons plus loin, c'est un jeu test pour les adolescents que les adultes préparent à l'épreuve de la circoncision. Les participants

**âge :** entre 8, 10 et 12 ans.

**nombre :** de 2 à 10 joueurs par équipe ( peut se jouer uniquement avec deux joueurs).

**sexe :** exclusivement masculin dans le temps, mais mixte de nos jours.

**L'origine sociale des joueurs :** villageoise ou rurale. Jeu pratiqué par les Mozabites.

**Les spectateurs :** ce jeu attire beaucoup de personnes pour y assister ;elles

peuvent provenir des villages voisins, surtout si la rencontre oppose deux villages. Ces spectateurs peuvent influencer le jeu en prêtant mainforte à l'équipe de son quartier ou de son village ou tout simplement l'équipe de sa préférence.

**L'arbitre** : une personne choisie parmi les aînés du village, du quartier ou alors un meneur (homme ou femme). Dans une cour d'une école, un maître ou une maîtresse peut réguler l'organisation de cette pratique. Il intervient :

- a au début pour donner le coup d'envoi
- b lorsqu'une équipe veut remplacer un joueur
- c lorsqu'une équipe gagne une manche ou une partie de jeu, l'arbitre le fait constater.

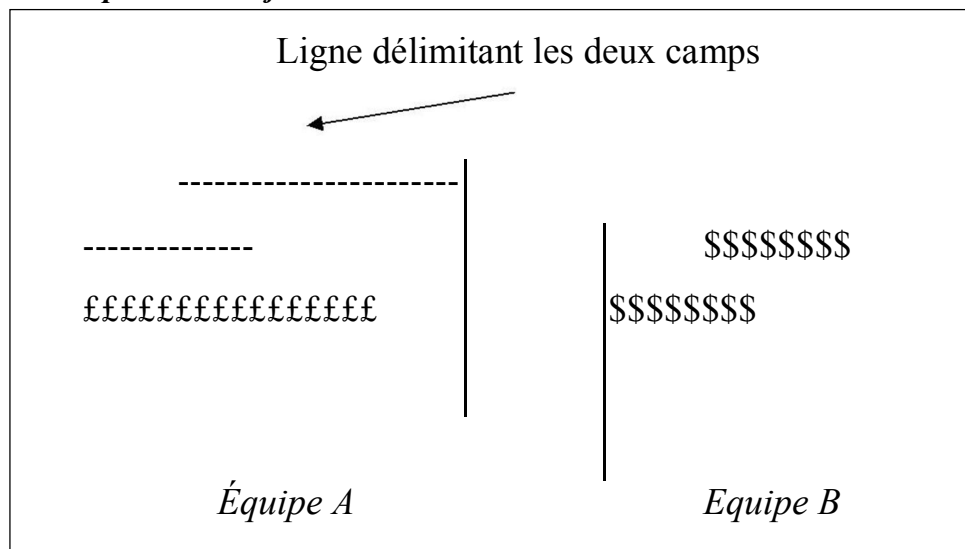
-Il maintient l'ordre dans le déroulement du jeu.

**Principales règles du jeu :**

Ne pas lâcher la corde ou le bout de bois pendant le déroulement du jeu avant le signal de l'arbitre. Avoir toujours les appuis par terre, ne tirer soit son partenaire, soit sur la corde que lorsque l'arbitre a donné le coup d'envoi. Il n'est pas non plus autorisé au joueur de se relâcher les mains qui sont entrelacées pendant que les joueurs sont entrain de tirer.

Les joueurs sont debout et tiennent la corde. Ils attendent que l'arbitre ou le meneur donne le coup d'envoi.

*Figure 17. Disposition des joueurs sur le terrain.*



### **Le jeu commence** (début du Jeu)

La décision de jouer est prise par les joueurs eux-mêmes, soit les joueurs de deux quartiers ou des enfants d'un même village.. Ils choisissent l'endroit idéal : une place publique soit dans une cour derrière la maison. Si c'est le cas de deux villages, la rencontre se joue d'abord dans un village puis, dans l'autre village un prochain jour à retenir à la fin de la rencontre. Si c'est le cas d'une rencontre entre joueurs d'un même village, la rencontre se déroule dans un quartier puis dans l'autre. L'échéance de la prochaine rencontre est à retenir. Les joueurs sont rassemblés sur l'aire de jeu par l'aîné désigné. La ligne séparant les deux camps est tracée par les joueurs eux-mêmes ou par l'arbitre. Il se place de façon qu'il puisse bien voir au niveau de la ligne, quel est le joueur qui a été ramené dans le camp adverse.

### **Déroulement**

Les joueurs des deux équipes se mettent debout par équipe les uns derrière les autres en formant une colonne. Les deux colonnes sont l'une en face de l'autre et de chaque côté de la ligne. Les joueurs de tête des deux équipes sont face à face. Tous les joueurs tiennent la même corde des deux mains, d'un camp à un autre. Dès que l'arbitre donne le signal de début, les joueurs de chaque camp exercent une force en tirant la corde dans leur camp respectif. Pendant ce temps, l'arbitre observe surtout les deux joueurs de tête, pour voir lequel sera emporté dans le camp adverse. C'est donc l'équipe qui réussira à ramener un joueur adverse dans son camp qui marque une réussite pour son équipe. Les joueurs ont tous le même rôle en même temps : tireurs ou joueurs en activité.

**Première variante du jeu** Les joueurs se placent de la même façon : les uns derrière les autres en deux colonnes séparées par une ligne tracée au sol. Chaque colonne d'au moins 6, 8 à 10 joueurs dans chaque camps. Les joueurs meneurs ou joueurs de tête sont placés en tête de chaque colonne toujours face à face. Au lieu de tirer sur une corde tenue par tous les joueurs, ici, ce sont les joueurs de tête (meneurs) qui s'entrelacent les mains au niveau de la ligne.

#### ***Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels***

Les autres joueurs les tiennent au niveau de la ceinture pelvienne et forment une queue eux aussi en tenant leurs partenaires. Et le jeu consiste donc en ce tous les joueurs de chaque équipe exercent une force en

Tirant son partenaire vers son camp de manière à ce qu'ils puissent ramener un joueur adverse dans leur camp. Le nombre des joueurs ici est très souvent réduit entre 3, et 4, voire 5 joueurs par équipe. L'interaction entre joueurs est favorisée par un contact corporel.

#### **Deuxième variante du jeu :**

Le principe est le même ; ramener son adversaire dans votre camp, en tirant la corde tenue par ce dernier. Les deux joueurs sont debout face à face. Entre eux on trace une ligne par terre, on prend deux morceaux de bois (30cm de long) sur lesquels est attachée solidement une corde (au niveau du milieu du morceau de bois).

Chaque joueur dans son camp attrape avec les deux mains ( les deux bras parallèles et tendus au niveau de la poitrine) le morceau de bois. L'interaction entre les deux joueurs est médiée par une corde attachée solidement à deux morceaux de bois en leur milieu respectif. Celui des joueurs qui en tirant sur le morceau de bois, fait traverser son adversaire la ligne tracée au sol en guise de but est le gagnant du jeu.

#### **Analyse structurale du jeu Le modèle du jeu :**

A l'observation de ce jeu, nous sommes en présence d'un duel d'équipes dit symétrique (cas de deux équipes) ou d'un duel d'individus (cas de deux joueurs) : en effet, tous les joueurs ont le même statut, les mêmes droits et les mêmes rôles. Ils sont tous placés dans des conditions identiques et ont des attributs similaires. Les deux équipes ont également le même nombre de joueurs.

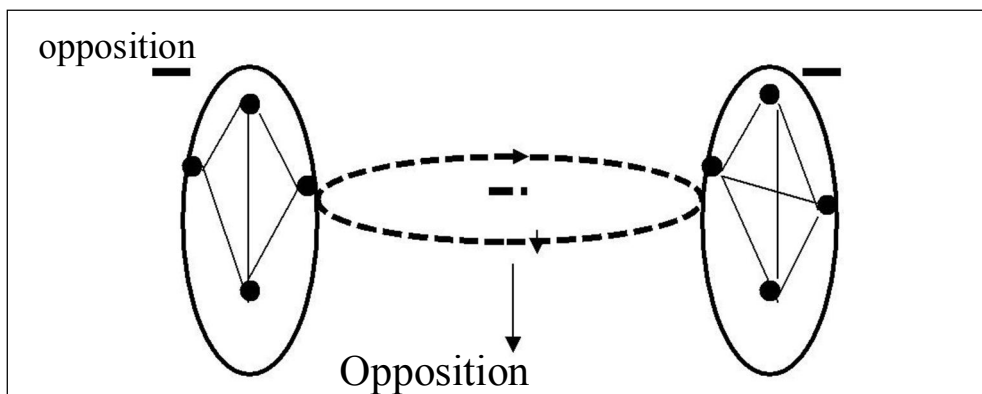
D'une part, on observe une interaction de solidarité, de coopération, d'aide entre joueurs d'une même équipe et d'autre part, une situation motrice sollicitant l'antagonisme et une opposition entre les des deux équipes ou entre



*Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels*

deux joueurs. Cette structure a un réseau de communication motrice directe engendré par la relation de stricte opposition, d'antagonisme et de rivalité entre deux groupes d'individus ou entre deux individus. C'est un jeu de type sociomoteur ou le duel est au centre de l'action des joueurs. Ce que les joueurs d'une équipe perdent est gagné par les joueurs de l'autre équipe. C'est un jeu à somme nulle.

*Figure 18. Graphe de la structure du jeu.*



		<i>Coopération</i> <i>a</i>
<i>Coopération</i>	<i>Opposition</i>	<i>Entre n</i> <i>u</i>
<i>Sein de l'équipe</i>	—	<i>sein de l'équipe</i>
<i>A</i>	<i>les deux équipes</i>	<i>B</i>

C'est un jeu de type sociomoteur. Duel d'équipes dit symétrique et stable. les joueurs ne changent pas de rôles. Que les joueurs soient dans l'une ou l'autre équipe le rôle reste le même.

**Le système des rôles sociomoteurs**

Tableau 6. Des rôles sociomoteurs (première variante : les joueurs tirent sur une corde).

Rôles	Rapport aux autres	Rapport à l'espace	Rapport au temps	Rapport aux objets
Tireur	Exerce toute sa Force en tirant sur la corde. Entre en relation Avec les autres joueurs par l'intermédiaire de la corde qu'il doit tenir et tirer	Se déplace en fonction du jeu ou de la force des autres. Peut traverser la ligne tracée entre les deux équipes	N'a aucun soucis de la gestion du temps. Joue dès que le signal est donné et arrête de jouer lorsque tous les autres joueurs le décident.	Tient fortement la corde du début à la fin du jeu

**Le système des scores :**

Ce système ne répond pas à un fonctionnement de type score limite ou temps limite, mais au nombre de points marqués par équipe. C'est un jeu sociomoteur. Il y a un vainqueur et un vaincu dans ce jeu. C'est un système de jeu avec comptabilité de points. Ce qui intéresse les joueurs est, non seulement le plaisir d'avoir joué, de gagner ou de vaincre mais surtout de passer des moments en groupe. Certes, l'équipe qui aura réussi à ramener l'équipe adverse dans son camp en la faisant traverser la trace marquée par terre est félicitée. Là aussi, le score du jeu est sanctionné par des actes d'encouragements ponctuels lorsqu'il y'a la réussite pour les vainqueurs et des actes d'échec pour les vaincus. Mais la réussite est symbolique, puisqu'ils peuvent intervertir les joueurs d'équipe et refaire une autre manche avec des joueurs de n'importe

*Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels*

quelle équipe. L'appartenance à une équipe particulière n'est pas de rigueur. Les joueurs peuvent changer d'équipe, pourvu que les deux équipes aient le même nombre de joueurs au début du jeu. L'égalité du nombre de joueurs entre les deux équipes est de rigueur.

*Tableau 7. Des rôles sociomoteurs de la deuxième variante. Ici, on distingue deux rôles provisoires : le joueur de tête et les autres joueurs. Les joueurs de tête.*

<b>Rôles</b>	<b>Rapports aux autres</b>	<b>Rapport à l'espace</b>	<b>Rapports au temps</b>	<b>Rapports aux objets</b>
R1 Meneur ou joueur de tête.	S'entrelacent les mains du joueur de tête de l'équipe adverse. Sert de trait d'union entre ses partenaires et les joueurs de l'équipe adverse. Est ceinturé par son partenaire qui le tire vers l'arrière. Tire lui aussi de l'avant vers l'arrière en vue de ramener ses adversaires dans son camp.	Reste et occupe la tête de la colonne de son équipe lors d'une manche. Se déplace selon le jeu. Peut traverser la ligne tracée au sol entre les deux équipes.	Se met à tirer Dès que le signal est donné. Peut arrêter de jouer avec l'assentiment d'autres joueurs (du moment que tous les joueurs décident d'arrêter de jouer).	Aucun rapport aux objets.
R2 Autre joueur	Ceinture son partenaire et exerce une force de l'avant vers l'arrière.	Reste devant ou derrière un partenaire. Se déplace selon le jeu.	Subit le temps	Aucun rapport aux instruments.

**Remarques :**

A la suite de la première manche, si les équipes sont déséquilibrées en terme de joueurs plus forts que d'autres, lors de la deuxième manches, le meneur rééquilibre la composition des équipes en tenant compte soit de la taille, la corpulence etc. Il place de façon équilibrée les joueurs de corpulence ou de taille identique dans les deux équipes. Le compromis et la convivialité sont au cœur de la signification sociale de cette pratique très physique, puisque le choix des joueurs peut se faire par affinité entre. Il n'y a pas de contrainte dans l'organisation et le déroulement de ce jeu.

**d-) Le système de changement de rôles**

Au cours de ce jeu, on distingue un rôle essentiel : le joueur tireur ou en activité car, tous les joueurs jouent le même rôle. Les joueurs se comportent selon la matrice de changement de rôle qui suit. Ici le contact entre joueurs adversaires ou partenaires est favorisé par la corde sur laquelle tous les joueurs tirent. Chaque équipe tire la corde vers son camp afin de ramener dans son camp un joueur de l'équipe adverse pour marquer un point.

Les deux rôles peuvent être joués par tous les joueurs au cours de la partie de jeu. Ils ne sont pas fixes et stables, d'autant plus que les joueurs peuvent changer d'équipe au fur et à mesure du jeu.

*Figure19.*

*Matrice 3. De changement des rôles sociomoteurs (variante n°1) (Tir à la cords)*

<b>Rôles</b>	<b>Meneur</b>	<b>Autres joueurs</b>
Joueur de tête (meneur)	<b>1</b>	<b>1</b>
Autres joueurs	<b>1</b>	<b>1</b>
Totaux	<b>2</b>	<b>2</b>

Figure 20. Graphe de changement de rôles sociomoteurs (première variante).

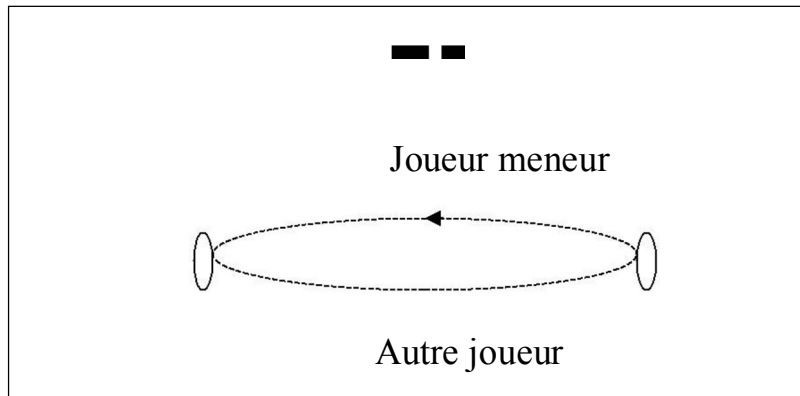


Tableau 8. Des sous-rôles sociomoteurs.

Rôles r1, r2	sous-rôles Sociomoteurs	classes d'interaction motrices correspondantes
R1 joueur de tête (meneur)	Assure le lien Entre deux équipes.	Se met près de la limite des deux camps et s'entrelacent les mains avec le meneur de l'équipe adverse ; Ne doit pas lâcher les mains de son adversaire. Tire son adversaire vers camp.
R2 autres joueurs	Aident	Aident les autres joueurs à exercer une force par l'arrière.

**Les récompenses :** Il n'y a pas de récompenses à la suite du jeu

**La fin du jeu.**

La fin du jeu intervient lorsque les joueurs l'ont décidé ensemble.

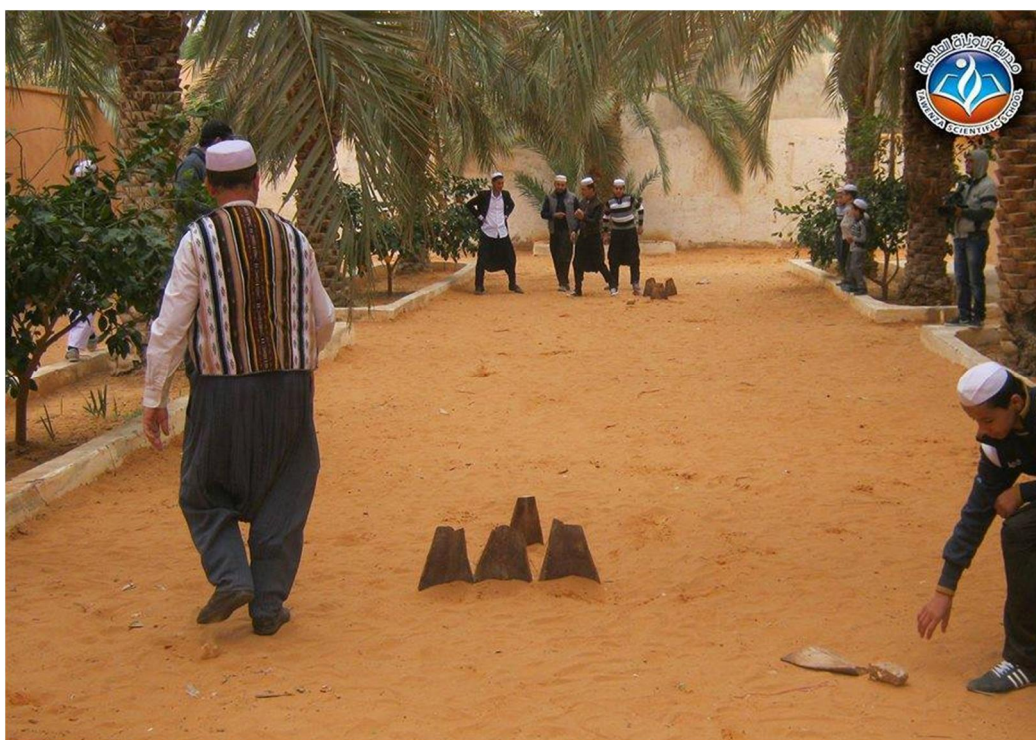
## **5. Jeu de La bouteille de sable :**

### **Le Principe du jeu :**

Sur un terrain rectangulaire d'environ (20mx10), deux équipes se présentent et occupent : l'une le côté du terrain vers le centre et l'autre la ligne de fond. Le la bouteille de sable. (jeu du noeud) consiste en ce que les joueurs de l'équipe du centre, réussissent à remplir de sable une bouteille tout en esquivant la balle lancée par l'un des joueurs de l'équipe adverse se trouvant sur la ligne de fond.

- Pour l'équipe du centre : remplir la bouteille le plus vite possible en évitant de se faire toucher (suite à un tir) la balle par un joueur de l'équipe adverse.

- Pour l'équipe de côté : réussir tirer la balle sur un des joueurs de l'équipe du centre, avant que cette dernière ne remplisse la bouteille de sable.



### **Caractéristiques spatio-temporelles et matérielles**

**Le terrain :** est un espace naturel tracé spécialement pour cette pratique par des enfants eux-mêmes. De forme rectangulaire d'environ 20 m de long sur 8m à 10m de large, ce dernier peut être dans du sable ou sur la terre ferme.

#### *Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels*

**Le matériel :** une bouteille vide (environ 1litre) du sable, une balle faite de feuilles mortes de bananier, de chiffons ou encore en plastique.

**La durée de jeu :** est indéterminée et illimitée

**La tenue vestimentaire :** celle de la vie quotidienne

**Le lieu de la pratique :** à la campagne, mais surtout en ville

**Le moment de la pratique :** le jour, à n'importe quelle heure

**Saison :** saison sèche

**L'origine sociale des joueurs :** rurale, villageoise

**âge :** entre 8 et 16 ans

**nombre :** de 5 à 10 par équipe

**sexe :** exclusivement masculin

**Les spectateurs :** ce jeu n'attire pas grand monde en dehors de quelques curieux qui peuvent assister à son déroulement. Ils peuvent influencer le jeu en prenant une part active.

**Les arbitres :** il n'y a pas d'arbitres, cependant le jeu est dirigé par un meneur, le plus âgé.

**Le jeu commence :** Les joueurs se placent sur l'aire de jeu et se répartissent par affinité en deux équipes. Par tirage au sort, ils déterminent l'équipe qui commence à lancer la balle, placent la bouteille près d'un tas de sable fait pour la circonstance, le tout au centre du terrain. Les joueurs de l'équipe lanceuse se mettent derrière de la ligne de fond, ceux de l'équipe en action (celle qui remplit la bouteille) se placent sur le côté, mais au niveau du centre du terrain. Le joueur meneur donne le coup d'envoi et le jeu commence.

#### **Déroulement :**

L'équipe (A) qui possède la balle, reste dans son camp derrière la ligne de fond. L'équipe adverse (B) sur le côté se met au niveau du centre. Le meneur donne le coup d'envoi : tous les joueurs de l'équipe (B) courent vers le centre et se mettent à tour de rôle à remplir la bouteille en y mettant du sable. Pendant que les joueurs de l'équipe (A) mettent du sable dans la bouteille, un des joueurs

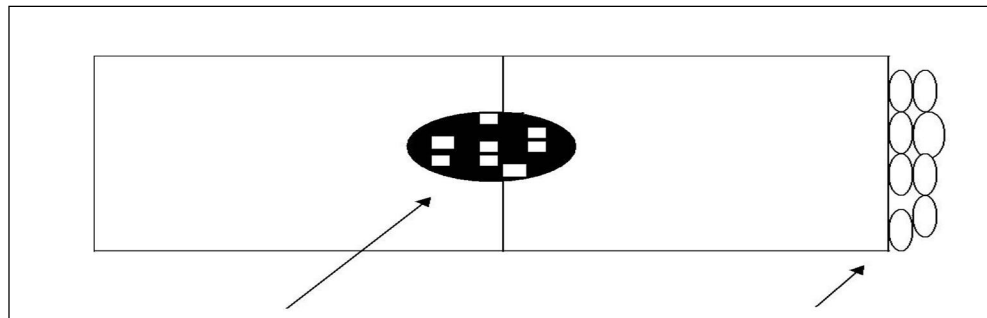
#### *Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels*

de l'équipe (A) possédant la balle faite de feuille sèches de bananier la lance (tir) en visant n'importe quel joueur de l'équipe (B) se trouvant au centre. Si la balle touche un joueur de (B), les deux équipes changent de rôle. L'équipe (A) devient au centre et (B) devient lanceuse derrière la ligne de fond. Au cas où la balle ne touche aucun joueur, le lanceur court chercher celle-ci, la transmet à un autre joueur qui lance à son tour, pendant que les joueurs de l'équipe adverse continuent à remplir la bouteille.

- Pour les joueurs de l'équipe (A) lanceuse de la balle : réussir à lancer la balle sur un joueur de l'équipe adverse (B)

- Pour les joueurs de l'équipe (B) en action (celle qui remplit la bouteille de sable), ils doivent tout en mettant du sable dans la bouteille, chercher à esquiver la balle, lancée par un joueur de l'équipe adverse (A). Le jeu continue ou s'arrête au gré des joueurs. Il n'y a ni vainqueur, ni vaincu à la fin de la partie.

*Figure 21. Schéma du disposition des joueurs et déroulement du jeu de la bouteille de sable.*



Equipe A (remplit la bouteille) équipe B (lanceuse de balle)

#### **Analyse structurale du jeu**

#### **Le modèle du jeu**

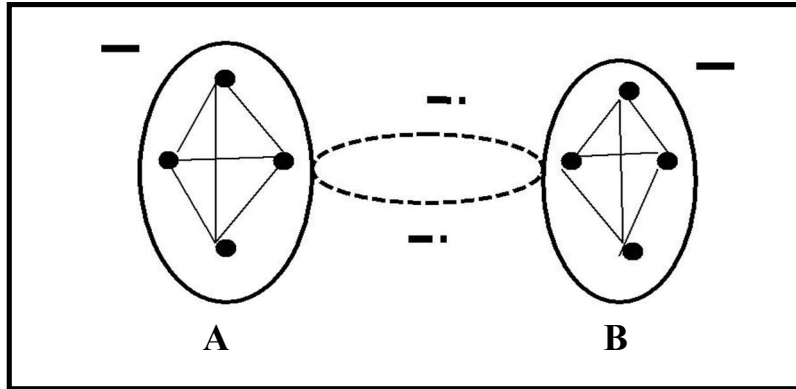
Ce jeu repose sur une structure générale où les joueurs d'une équipe collaborent entre eux et jouent contre une autre équipe, les deux équipes ne jouent pas certes les mêmes rôles, mais peuvent changer de rôle après une phase de jeu. C'est un duel d'équipes symétrique où la relation (R) de rivalité et



d'antagonisme entre les deux groupes est fortement marquée.

Une équipe joue contre une autre, c'est un jeu sociomoteur.

Figure 22. Graphe de communication, c'est un duel symétrique d'équipe.



Les deux équipes sont dans des conditions identiques

*Les deux équipes (A et B) ont des attributions similaires. Elles sont toutes les deux placées dans les mêmes conditions selon le rôle joué par l'une ou l'autre équipe.*

Les traits rouge symbolisent la contre communication (opposition) entre joueurs des deux équipes et le bleu signifie la communication motrice (coopération au sein de la même équipe). Les tirets et les traits rouges entre les deux équipes signifient que les deux équipes sont en opposition.

### le système des sous-rôles sociomoteurs

Tableau 9. Des comportements des sous-rôles sociomoteurs.

Rôles	Sous-rôles	Classes d'interactions correspondantes
Lanceur	- Lanceur de balle - Récupérateur, passeur	Tire la balle en direction des adversaires.  Court chercher la balle, la remet à ces partenaires.
Remplisseur	Metteur du sable dans la Bouteille	Prend le sable par terre et le met dans la bouteille

*N.B : Les joueurs ne changent pas de rôles du début à la fin d'une partie de jeu.*

### **Le système de score**

Ce jeu n'admet pas forcément de règle de fin du jeu de quelque forme que ce soit : ni de score limite à atteindre, ni du temps limite encore moins de la combinaison des deux. Il repose donc sur un système sans comptabilité et sans mémoire. Tout simplement le fait de jouer ensemble, d'exprimer les mêmes plaisirs et les mêmes émotions reste le but du jeu.

### **le système des rôles sociomoteurs**

Deux statuts autorisés par le jeu identifient deux rôles essentiels au cours du jeu. On distingue : les joueurs lanceurs de balle et les joueurs remplisseurs de la bouteille.

*Tableau 10. Des comportements des rôles sociomoteurs.*

<b>Rôles</b>	<b>Rapports aux autres</b>	<b>Rapports au temp</b>	<b>Rapports à l'espace</b>	<b>Rapports aux objet</b>
Lanceur de balle	Tire la balle sur n'im porte quel joueur de l'équipe adverse, court la chercher et donne à ses Partenaires	Doit faire vite Pour gagner du temps. Décide du Moment de lancer la balle.	Reste le plus près possible de la ligne de fond en choisissant l'emplacement qui convient.	Tient et manipule la balle avant de la lancer
Remplisseur de bouteille	Remplissant la bouteille, il veille à ce que la balle ne le touche pas Attentif, prêt prêt à esquiver la la balle lancée.	Doit faire vite	Peut changer d'emplacement autour de la bouteille à remplir.	Susceptible d'être Touché par la balle. Prend du sable qu'il met dans la bouteille

N.B : Dans ce jeu les joueurs ne changent pas rôle durant la partie, sauf à la fin du jeu, ils peuvent recommencer à jouer en changeant de rôle pour chaque équipe et ceci à la volonté des joueurs.

**Le système de changement de rôle**

Les joueurs changent de rôle lorsqu'un tire de la balle, celle-ci touche un des joueurs remplisseurs de la bouteille. L'équipe dont le joueur a été touché par la balle lancée, devient l'équipe lanceuse de la balle et celle qui a fait toucher la balle devient l'équipe remplisseuse de bouteille.

*Matrice 4. De changement des rôles*

<b>Rôles</b>	<b>Lanceur de balle</b>	<b>Remplisseur de bouteille</b>	<b>Total</b>
Lanceur de balle	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
Remplisseur de Bouteille	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
Total	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>

**6. paume grimpé :**

**Le Principe du jeu :**

Ce sport est connu depuis l'Antiquité comme cela a été pratiqué sous la forme de compétition durant les saisons de récolte GIR et la vaccination palme et a été pratiquée par les deux sexes.



**Caractéristiques spatio-temporelles et matérielles**

**Le terrain :** détermine la distance entre le Palm et la ligne de départ de trois (03-05) mètres. Palm symbolisée par chaque sexe

**Le matériel :** Palm.

**La durée de jeu :** est indéterminée et illimitée. Les joueurs arrêtent de jouer à volonté.

**La tenue vestimentaire :** celle de la vie de tous les jours. Pas de tenue spéciale.

**Le lieu de la pratique :** à la campagne. Très souvent au village.

#### *Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels*

**Le moment de la pratique** : le jour, à n'importe quelle heure. Très souvent dans l'après-midi après avoir aidé les parents à des travaux champêtres. Mais aussi les jours fériés.

**Saison** : Saisons récolte de dates et de palme pollinisation

**L'origine sociale des joueurs** : rurale, villageoise

**Aspect social et culturel de ce jeu** :

Ce jeu peut se pratiquer seul, dans ce sens qu'un seul enfant peut avoir ses bâtons et se déplacer sans compagnie d'autres enfants. Mais ce jeu est toujours pratiqué par beaucoup d'enfants. Les plus jeunes sont aidés par les plus grands, surtout lorsqu'ils vont en forêt couper les branches et lorsqu'il s'agit de monter sur ces bâtons lors du déroulement de la course. C'est une épreuve difficile pour les moins doués et les plus jeunes. La notion de coopération et d'initiation est très présente. C'est un jeu qui développe chez les pratiquants le sens de l'équilibre dynamique et leur réclame beaucoup d'entraînements.

**âge** : des plus petits au plus grands - de 6, 18 à 30 - 35 an

**nombre** : peut se pratiquer seul ou en groupe

**sexe** : exclusivement masculin

**Les spectateurs** : Quelques curieux en majorité des filles et les plus jeunes peuvent y assister. Beaucoup de personnes assistent à cette pratique lorsqu'elle est pratiquée au moment des grands événements comme une fête de récolte des arachides.

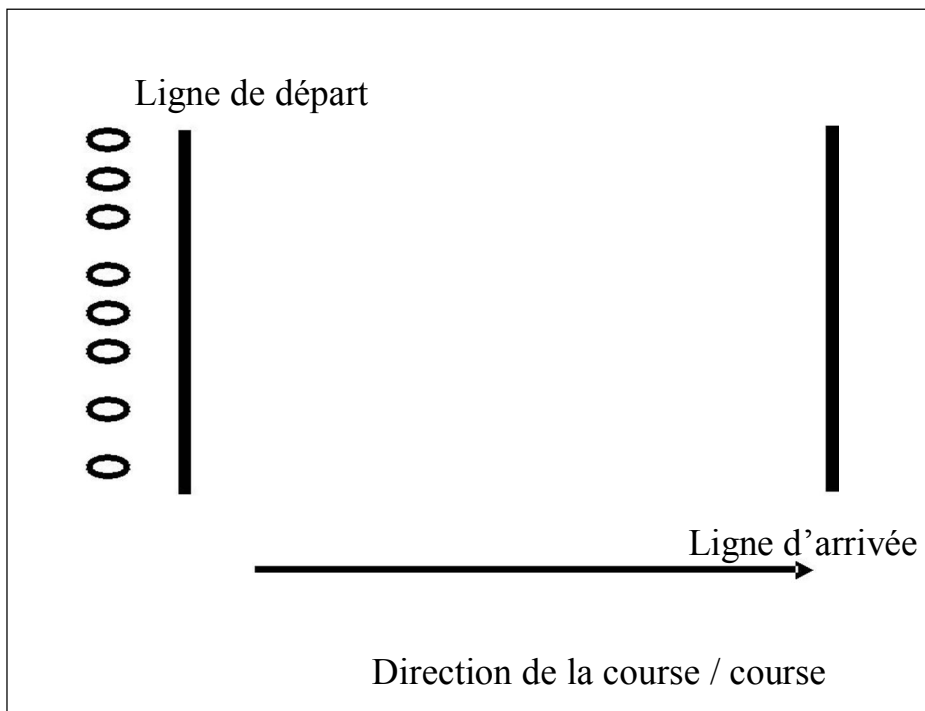
**Les arbitres** : arbitres du jeu coûteux moment et arbitres table.

**Le début du jeu** : Compétition débute un signal de l'arbitre doit contester la distance spécifiée Palm montée au plus haut point est déterminée par catégorie décrite ci-dessus dans les plus brefs délais, les candidats sont classés par temps obtenu.

### **Déroulement jeu**

A un signal donné par le meneur du jeu ou par un aîné, chaque joueur pose le premier pied dans la fourche formée par la branche (pied gauche dans la fourche du bâton gauche) ; puis il pose le deuxième pied dans la fourche du bâton droit (pied droit dans la fourche du bâton droit ). Ils se déplacent en soulevant le bâton sur lequel ils se sont mis debout jusqu'à la ligne d'arrivée. Ils peuvent soit courir, soit faire des grands pas selon la stratégie adoptée par les joueurs pour arriver avant les autres. Le principe est qu'il faut qu'il y'ait un joueur qui arrive à traverser la ligne d'arrivée avant les autres joueur.

*Figure 23. Schéma de disposition des joueurs sur l'aire de jeu et du déroulement de la rencontre.*



### **Analyse structurale du jeu :**

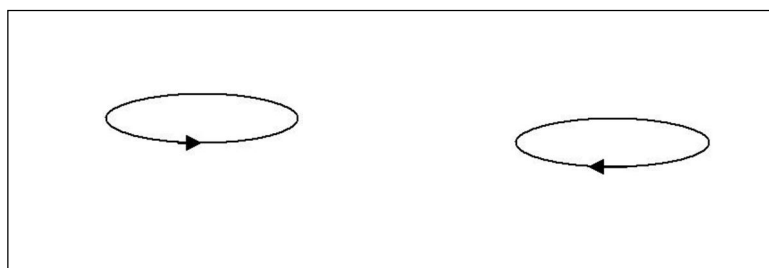
#### **Le modèle du jeu :**

Nous sommes en présence d'une situation motrice où la psychomotricité est de mise. En effet, chaque joueur court ou marche pour lui même. Cette activité ludique ne fait pas entrevoir une interaction essentielle entre joueurs. Il n'y a pas de contact direct entre joueurs. Le joueur ne noue pas une interaction

opérateur avec un autre intervenant. Les joueurs agissent presque en isolé, certes ils sont en côte à côte et que l'attitude des uns peut influencer celle des autres sans pour autant qu'il y'ait une interaction motrice essentielle ; ce que Pierre PARLEBAS appelle une interaction

« inessentielle, contingente et inconstante »<sup>1</sup>.

**Figure 24. Graphe de communication.**



Certes le joueur court ou marche pour gagner, mais il le fait pour lui-même et donc la relation est réflexive sur lui-même. C'est un jeu où le chacun pour soi est valorisé. Aussi, il joue pour gagner son adversaire.

**le système des rôles sociomoteurs :**

Un seul rôle intervient lors de cette pratique très prisée par les adolescents. Il s'agit tout simplement du rôle de joueur que nous pouvons appeler acteur. Ce rôle est joué par tous les joueurs.

**Le changement de rôle :**

Il n'y a pas de changement de rôle dans ce jeu. Déjà qu'il n'y a qu'un seul rôle pour tous les joueurs. Du début à la fin, tous les joueurs jouent le même rôle.

---

<sup>1</sup> .PARLEBAS (P.) - Jeux, Sports et Sociétés. Lexique de Praxéologie Motrice. Paris : INSEP, 1999, p339.

*Tableau 11. Des comportements des rôles sociomoteurs..*

<b>Rôle</b>	<b>Rapports aux autres</b>	<b>Rapports au temps</b>	<b>Rapports à l'espace</b>	<b>Rapports aux objets</b>
Joueurs et Action	Coopère avec les autres Joueurs pendant les préparatifs du jeu. Pendant le déroulement du jeu, il n'y a pas de rapport à Autrui	Commence à jouer au signal du meneur.	Se déplace en courant ou en marchant de la ligne de départ à la ligne d'arrivée.	Chaque joueur a ses Deux Morceaux de bois avec petite branches sur les quelles on pose les pieds

### **Le système de score**

Il n'y a pas de score proprement parlant pour cette pratique. Les joueurs jouent tout juste pour se faire le plaisir de jouer. Certes, il faut qu'il y ait un joueur qui devra traverser la ligne d'arrivée avant tous les autres, ce qui fera l'enjeu de ce jeu.

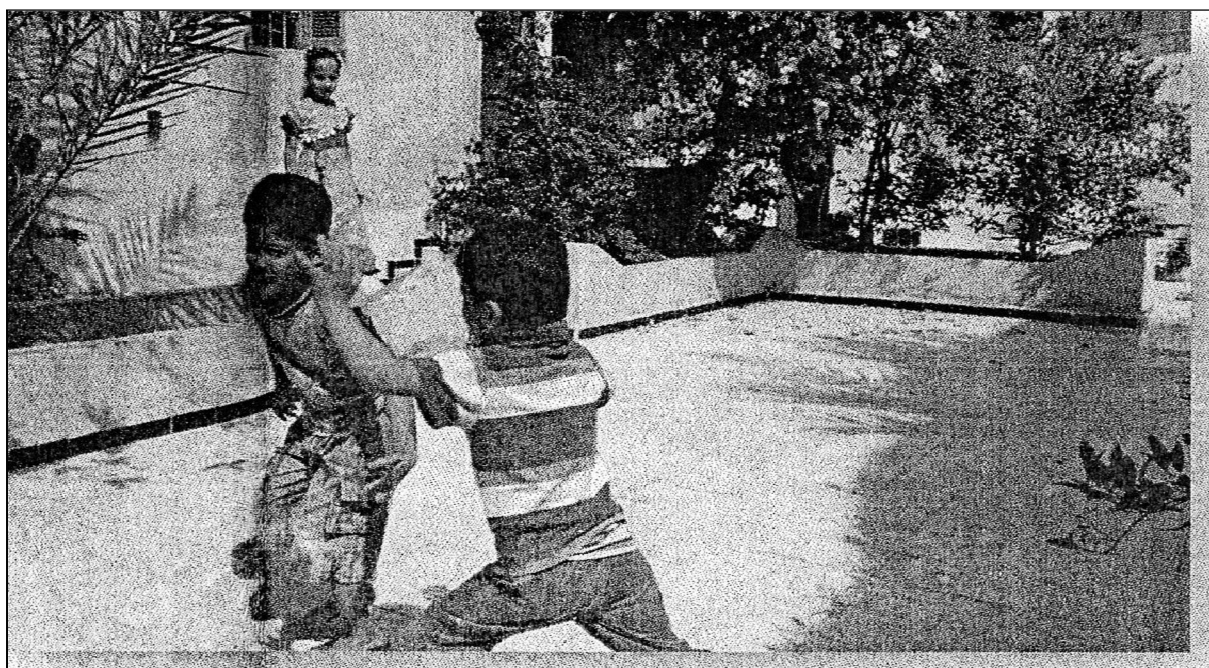
Il n'y a aucune règle qui marque la fin du jeu en matière de score ; pas de score limite, ni de score au temps limite, encore moins des deux.



## **7. Le chasseur :**

### **Le principe du jeu**

Le chasseur se retourne et pourchasse l'un d'entre eux jusqu'à l'attraper. Si un joueur chassé est pris, il doit rester aux côtés du chasseur. Il portera alors un masque et deviendra lui aussi joueur chasseur et tous les deux se mettent à chasser et ainsi de suite. Plus le groupe des chasseurs grossi, moins le groupe des gibiers diminue, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de gibier puisque tous les gibiers auront été attrapés ou capturés par les chasseurs.



### **Caractéristiques spatio-temporelles et matérielles**

**Le terrain :** est un endroit sauvage, une clairière ou un bois assez loin du village. Il n'est pas limité par des repères visibles, mais imaginaires.

**Le matériel utilisé :** aucun.

**La durée du jeu :** illimitée et indéterminée

**Le moment de la pratique :** dans la journée

**La saison :** tous les saisons.

**La tenue vestimentaire :** celle de la vie quotidienne

**Aspect social et culturel :** Esprit de communauté, de vie en groupe puis qu'ils vont chasser ensemble à chaque fois qu'un gibier est attrapé ( ce dernier devient lui aussi chasseur).

**âge :** 8 – 10 – voire 12 ans à 14 ans. **nombre :** une dizaine

**sexe :** masculin et féminin

**Les spectateurs :** Quelques curieux

**Les arbitres :** n'existent pas

**Début de jeu :**

Les joueurs se mettent autour du chasseur. Ce dernier et les garde à ses côtés. Il porte le sien, tourne le dos et s'éloigne d'eux pour les laisser se disperser dans la nature. C'est le début du jeu.

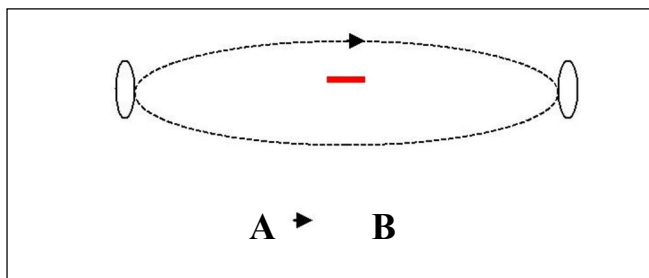
**Déroulement jeu :**

Chaque joueur remet au chasseur qui les garde en les posant par terre à ses côtés. Il porte le sien. Les gibiers se mettent d'un côté et le chasseur de l'autre. Le meneur donne le signal de départ, en ordonnant la dispersion des gibiers dans la nature. Chaque gibier va se cacher à un endroit qu'il juge discret où susceptible de ne pas être vu : dans un buisson, dans un ravin, derrière un feuillage ou un talus... Par-là, le joueur chasseur tourne le dos aux gibiers, s'éloigne d'eux pour leur permettre de trouver un refuge. Au bout d'un temps d'environ une dizaine de minutes, il se retourne, cherche, et se met à dénicher dans le but d'attraper un gibier caché. Le gibier attrapé porte lui aussi son masque et devient un deuxième joueur chasseur. Les deux chasseurs se mettent à la recherche des autres qui peuvent ou ne pas changer de place ou de cachette. A chaque fois qu'il y a un gibier d'attrapé, ce dernier porte son masque ; rejoint le groupe des chasseurs et chasse avec les autres, jusqu'à ce qu'il ne reste plus de gibiers. C'est la fin du jeu. Ils peuvent continuer à jouer selon leur volonté.

**Analyse structurale Le modèle de jeu :**

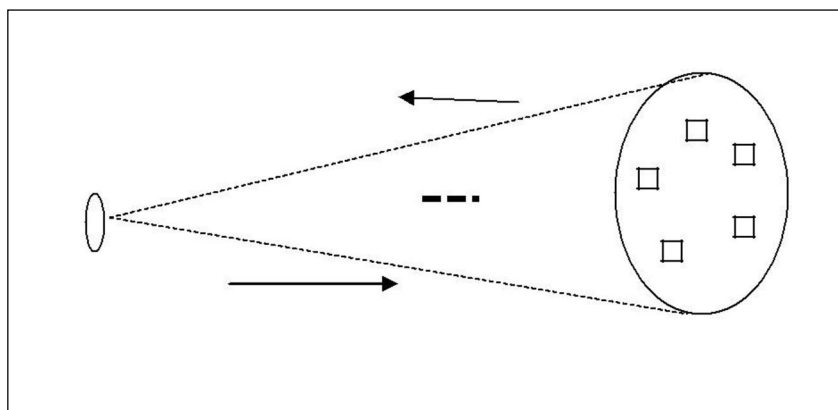
Le jeu observé ici se présente dans un premier temps sous la structure du un contre un, lorsqu'un chasseur en face d'un gibier l'attrape. Puis la structure évolue en un contre tous et en tous contre un, au fur et à mesure du déroulement du jeu jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur chassé gibier. Nous sommes en présence d'un jeu socio-moteur.

*Figure 25. Graphe de réseaux de communications motrices.*



Le joueur A contre un autre B – Le un contre un.

*Figure 26. de la structure du jeu : Le un contre tous ou tous contre un.*



La relation en pointilles symbolise les interactions qui existent entre le groupe et le joueur seul d'une part et d'autre entre le joueur seul et le groupe.

**Le système des rôles sociomoteurs**

On distingue dans cette situation ludique deux statuts engendrant deux rôles essentiels : Le joueur chasseur et le joueur chassé (gibier).

*Figure27.*

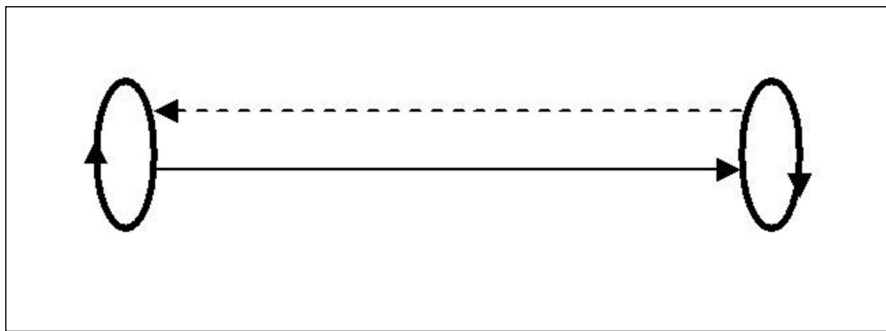
*Matrice 5. De changement des rôles sociomoteurs.*

<b>Rôles</b>	<b>chasseur</b>	<b>Chassé (gibier)</b>	<b>Totaux</b>
Chasseur	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>
Chassé (gibier)	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
Totaux	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>3</b>

Tableau 12. Des comportements des rôles sociomoteurs.

Rôles	Rapports à autrui	Rapports au temps	Rapports à l'espace	Rapports aux objets
Joueur chasseur	Tourne le dos aux gibiers pour laisser les autres se cacher.	Prend son temps environ dix minutes le temps de laisser les gibiers trouver une cachette	S'éloigne des autres. Se retourne et se met à la recherche des gibiers.	Manipule et porte son masque. Garde le masque Des autres joueurs
Joueur Chassé (gibier)	S'éloigne du Chasseur et cherche une cachette pour s'y cacher.	Doit se cacher Dans les dix Minutes environ	Se déplace pour aller un endroit idéal pour se cacher. Peut se déplacer pour changer de cachette.	Garde, puis remet son masque au chasseur avant d'aller se cacher. N'a aucun rapport aux objets dès qu'il va se cacher.

Figure 28. Graphe de changement de rôles.



*Joueur gibier (A) peut devenir Joueur chasseur (B) qui lui ne change pas de rôle.*

Les joueurs gibiers changent de rôles au fur et à mesure du déroulement du jeu, car en effet dès qu'il y a capture d'un joueur gibier, intervient le changement de rôle : le joueur gibier devient alors joueur chasseur.

Jamais le joueur chasseur ne peut devenir joueur gibier au cours d'une manche de jeu.

**Le système des sous-rôles sociomoteurs :**

Tableau 13. Des sous rôles sociomoteurs.

Rôles	Sous-rôles sociomoteurs	Classes d'interaction motrices
Chasseur	Gardien des masques Chercheur des gibiers	Garde les masques Se met à chercher et à attraper les gibiers.
Chassé (gibier)	Cachés	Trouve une cachette et s'y cache.

**Le système des scores :**

Ici, le système de jeu ne repose sur aucune comptabilité, ni sur aucune mémoire. Pour les joueurs, il n'y a que le plaisir de jouer qui compte. Il n'y a pas d'enjeux véritables.

**Le réseau d'interaction de marque :** Pendant cette pratique ludique, on relève des interactions directes de rivalité, d'opposition entre joueurs chasseurs et joueurs chassés (gibiers) d'une part lors de la capture et des interactions de coopération entre joueurs chassés d'autre part puisque tous deviennent chasseurs à la recherche des joueurs gibiers.

## **8. tikla :**

### **Principe du jeu :**

Le jeu de tikla consiste en ce qu'un joueur désigné par ses pairs se mette à retrouver les autres joueurs perdrix qui se sont dispersées dans toutes les directions, et se sont cachés. Il doit chercher à attraper un d'entre eux et lui dessiner une marque d'argile sur le front et le présenter devant tous les autres joueurs qui reviennent au point de départ dès qu'il y a capture d'une perdrix par



### **Caractéristiques spatio-temporelles et matérielles**

**Le terrain :** est un espace pas spécialement aménagé (derrière la maison au village, dans une clairière, dans un endroit fait de talus, de buissons...).

**Le matériel utilisé :** une boule .

**La durée du jeu :** illimitée et indéterminée (les enfants jouent et arrêtent selon leur volonté)

**Le moment de la pratique :** dans la journée entre 10 heures du matin et 17 heures

**La saison :** toutes les saisons .

**La tenue vestimentaire :** celle de tous les jours, ils n'ont pas de tenue spéciale.



**Le lieu de la pratique du jeu :** à la campagne.

**Aspect social et culturel :** familiarisation des enfants avec leur milieu. Il est pratiqué comme distraction pour les enfants, mais aussi pour les rendre combattifs, endurants et résistants.

**âge :** 10, 13, voire 16 -17 ans

**nombre :** variable entre 6, 8, voire une dizaine.

**sexe :** exclusivement masculin.

**Les spectateurs :** ce jeu pratiqué à l'insu des parents, n'attire pas des spectateurs.

**L'arbitre :** n'existe pas.

**L'origine sociale des joueurs :** ils sont tous d'origine rurale.

### **Règle du jeu**

Une fois caché, un joueur perdrix ne doit plus changer de place. Ce dernier ne doit pas tenter de se débarrasser de l'épervier dès que celui-ci l'a vu, l'a attrapé et a prononcé son nom.

### **Le début du jeu (le jeu commence)**

Les joueurs se retrouvent par simple consultation. Après avoir retenu un endroit précis connu de tous les joueurs. Ils s'y dirigent, avec une boule . Boule d'argile en main, le meneur de jeu procède au tirage au sort pour désigner un joueur par qui le jeu commence. C'est le joueur épervier. Celui-ci se met au centre du groupe et donne le signal de début de jeu soit en tapant les mains, soit en poussant un cri : c'est le début du jeu.

**Déroulement du jeu :**

Au milieu du groupe, un joueur retenu comme épervier tient la boule d'argile dans l'une de ses mains, il lance un cri, ou tape dans ses mains. Les autres joueurs (perdrix) courent dans toutes les directions. Ils peuvent se cacher derrière la maison, dans un buisson, derrière un arbre ou un talus, grimper sur un arbre ayant un feuillage touffu etc.... Après environ une dizaine de minutes d'attente, l'épervier se met à la recherche des perdrix qui ont la possibilité de communication entre eux. Dès qu'il a vu un joueur perdrix, il prononce son nom à haute voix, l'attrape et lui dessine une marque sur le front avec de l'argile comme signe de capture. Il lance un cri pour appeler tous les autres joueurs qui viennent constater la capture d'un joueur perdrix qui devient en ce moment prisonnier et, par la suite épervier. Ce dernier récupère la boule d'argile auprès du joueur épervier qui, devient joueur perdrix parmi les autres. Ensuite, le jeu reprend. Le joueur capturé devient joueur épervier qui se met à la poursuite ou à la recherche des autres. Le jeu prend fin au gré des joueurs eux-mêmes.

**Analyse structurale du jeu Le modèle du jeu :**

Nous nous trouvons dans ce jeu, en présence d'une structure de type un contre tous : un épervier au milieu d'un groupe des perdrix qui s'enfuient dans toutes les directions. Laquelle des perdrix poursuivre ? D'autre part, c'est le contre un, lorsque l'épervier se met à la recherche d'un seul joueur ciblé qu'il retrouve et attrape.

Dans tous les cas, la contre communication motrice est mise en valeur dans les comportements des joueurs. C'est une forme de jeu qui oppose un joueur à l'ensemble des autres joueurs d'une part et d'autre part il oppose par la suite un joueur à un autre. Le un contre tous est de mise. Dans les péripéties du jeu, on observe également le un contre un à la capture du joueur perdrix.



*Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels*

*Tableau 14. Des comportements de rôles socio moteurs.*

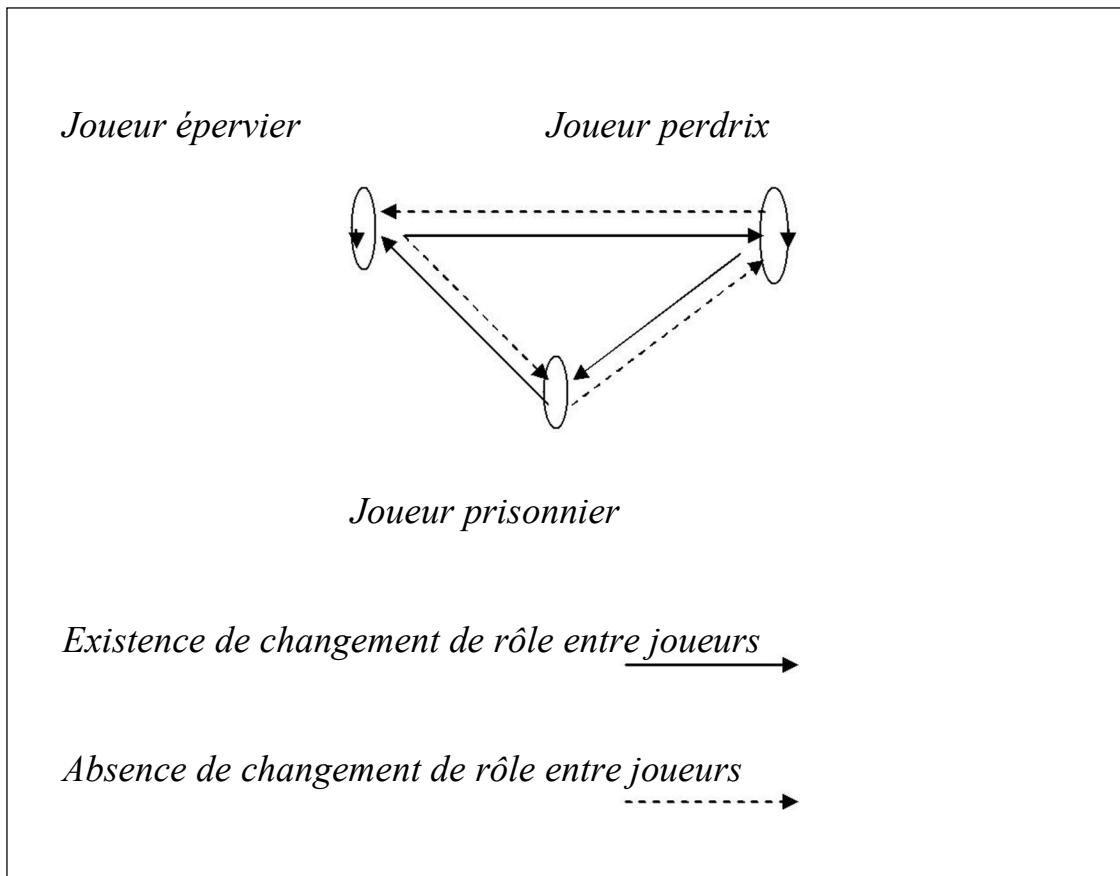
<b>Rôles</b>	<b>Rapport à Autrui</b>	<b>Rapport à l'espace</b>	<b>Rapport au temps</b>	<b>Rapport aux instruments</b>
R1 : joueur épervier	Va à la recherche des perdrix dans toutes les directions en marchant ou en courant. Attrape le joueur perdrix.	Reste surplace une dizaine de minutes avant de déclencher la recherche des perdrix. Cherche les perdrix en se déplaçant vers elles.	Tient compte de la dizaine de minute. Prend son temps.	Prend soin de la boule d'argile qu'il tient dans sa main. Applique une marque d'argile sur le front de la perdrix, attrapée.
R1 : Joueurs Perdrix	Se mettent à courir. Se cachent pour ne pas être vues par l'épervier.	Se dispersent dans la nature. Se cachent à la place de son choix. Ne changent pas de place, dès qu'il est caché.	Subissent le temps de l'épervier.	Se laisse marquer par l'épervier, une fois qu'elle est attrapée. N'efface pas la marque laissée sur son front.
R3 : Joueur prisonnier	Se laisse attraper sans se débattre. Pours' enfuir. Présente volontiers son Front	Reste à la disposition de l'épervier. Attend que les autres joueurs arrivent pour constater sa capture.	Subit le temps de tous les autres joueurs. Reste surplace.	Garde la marque qui se trouve sur son front avant le changement de son statut.

**Le système de score :**

Le système de score ne repose sur aucune comptabilité. Il n'y a pas de score final sanctionnant la rencontre : pas de gagnant, ni de perdant à la fin du jeu.

Joueur épervier peut devenir perdrix, mais ne peut pas devenir prisonnier.

Figure 30. Graphe de changement de rôles.



Le joueur perdrix ne peut devenir épervier, mais peut devenir prisonnier. Le joueur prisonnier peut devenir épervier, mais ne peut devenir perdrix

Les rôles ici sont instables au pendant le déroulement du jeu.

Ce qui est essentiel pour les joueurs est le plaisir d'être en groupe et de jouer ensemble. Il n'y a ni temps limite, ni de score limite pour ce jeu.

## **9. Agfaze :( La corde à sauter)**

### **Le Principe du jeu :**

Jeu de la corde à sauter consiste en ce qu'un ou plusieurs joueurs effectuent des sautillés dessus une corde tournée par deux autres joueurs qui la tiennent à chaque extrémité. A un rythme donné, les deux joueurs tourneurs balancent la corde tout en la faisant tourner et les autres se mettent à sauter dessus. Très souvent pratiqué par plusieurs filles, peut aussi se pratiquer individuellement (c'est à dire par une seule personne).



### **Caractéristiques spatio-temporelles et matérielles**

**Le terrain :** est un espace libre, plat et dégagé de tout obstacle. Il est semi-domestique et peu aménagé. Dans la cour de l'école, d'une parcelle d'habitation, au coin de la rue, ou sur la place publique.

**Le matériel :** une corde, une liane (3 à 5 m de long) ramassée dans la forêt près du village. On peut aussi utiliser un morceau d'étoffe ou une corde en plastique.

**La durée de jeu :** indéterminée et illimitée

**Le moment de la pratique :** la journée.

#### *Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels*

**La tenue vestimentaire :** celle de tous les jours.

**Le lieu de la pratique :** à la campagne et aussi en ville.

**Saison :** toutes les saisons.

**Aspect social et culturel :** le agfaze est un jeu de préparation et d'intégration sociale des enfants à la vie en communauté, en groupe.

**Âge :** 8, 12, voire 16ans.

**Nombre :** de 3 à 10 selon la longueur de la corde.

**Sexe :** exclusivement féminin, mais de nos jours les garçons le pratiquent aussi.

**L'origine sociale des joueurs :** selon que le jeu est pratiqué en ville ou à la campagne.

Ils sont d'origines diverses en ville, et d'origine villageoise à la campagne.

**Les spectateurs :** quelques curieux peuvent assister au déroulement du jeu.

**L'arbitre :** n'existe pas

**Règle :** Tout joueur qui touche la corde en sautant est considéré comme éliminé et se met à l'écart, pendant que les autres joueurs continuent de jouer. Ce joueur éliminé ne peut réintégrer le jeu qu'à la fin d'une manche.

**Début du jeu :** De bouche à oreille, les joueurs se retrouvent et décident de jouer. Une fois le terrain de jeu retenu, la corde déjà obtenue, ils se dirigent vers le terrain. Le meneur organise un tirage au sort pour désigner les deux joueurs tourneurs. Les deux joueurs tourneurs tiennent chacun une extrémité de la corde, les autres joueurs se mettent debout le long de cette corde et attendent que le coup d'envoi soit donné.

Déroulement du jeu. Les deux joueurs tourneurs, tiennent la corde dans la main. Les autres joueurs se placent entre les joueurs tourneurs, le long de la corde. Le meneur donne le coup d'envoi tout en entonnant un chant. Au moment où les joueurs tourneurs se mettent à tourner la corde, les autres joueurs

#### *Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels*

effectuent des sautillés dans le cercle de la corde, eux aussi en chantant. Un des joueurs qui touche la corde est considéré comme joueur éliminé, on arrête de jouer et le joueur fautif se met sur le côté. Les autres continuent de jouer jusqu'à ce qu'il reste un seul joueur entrain de sauter. Ce dernier est le vainqueur pour cette première manche. Les deux premiers joueurs éliminés sont les deux premiers joueurs remplaçants des deux joueurs tourneurs qui eux, deviennent joueurs sauteurs et ainsi de suite. Le jeu s'arrête au gré des joueurs et n'admet ou n'autorise pas une répartition en équipe.



### **Analyse structurale du jeu**

**Le modèle du jeu :** Le agfaze ou jeu de la corde à sauter est un jeu socio-moteur.

Nous assistons à un jeu où domine le chacun pour soi d'une part. Chaque joueur sauteur veille à ne pas toucher la corde tout en la sautant. L'action des uns modifie la réaction des autres. D'autre part, entre les deux joueurs tourneurs, il y'a une communication motrice, vu qu'ils tournent la même corde dans le même sens et au même rythme. C'est un jeu sociomoteur où la contre communication et la communication motrices entre joueurs sont valorisées.

- Réseau d'interaction motrice entre joueurs sauteurs et tourneurs montrant la structure du jeu d'une part : le chacun pour soi.
- Communication motrice entre joueurs tourneurs indiquant une interaction positive par l'intermédiaire de la corde.

Les trois joueurs ont des rôles provisoires et rotatifs d'un joueur à un autre pendant le jeu.

#### **Matrice 7. De changement des rôles sociomoteurs.**

##### **Le changement de rôles**

<b>Rôles</b>	<b>Joueur tourneur</b>	<b>Joueur en activité</b>	<b>Joueur en éliminé</b>	<b>Totaux</b>
Joueur tourneur	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
Joueur en activité	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
Joueur éliminé	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
Totaux	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>9</b>

**Le système des rôles sociomoteurs :**

Le agfaze permet de distinguer trois rôles bien distincts à savoir :

Le joueur tourneur, le joueur en activité et le joueur éliminé.

Le comportement de ces rôles se traduit par le tableau ci-dessous.

**Le système des scores :**

Ce jeu n'a aucun système de score : pas de score limite, ni de temps limite. Il n'y a ni comptabilité ni mémoire. La fin du jeu ne désigne ni vainqueur, ni vaincu.

**Réseau d'interaction de marque :**

Ici, la communication et la contre communication est de mise.

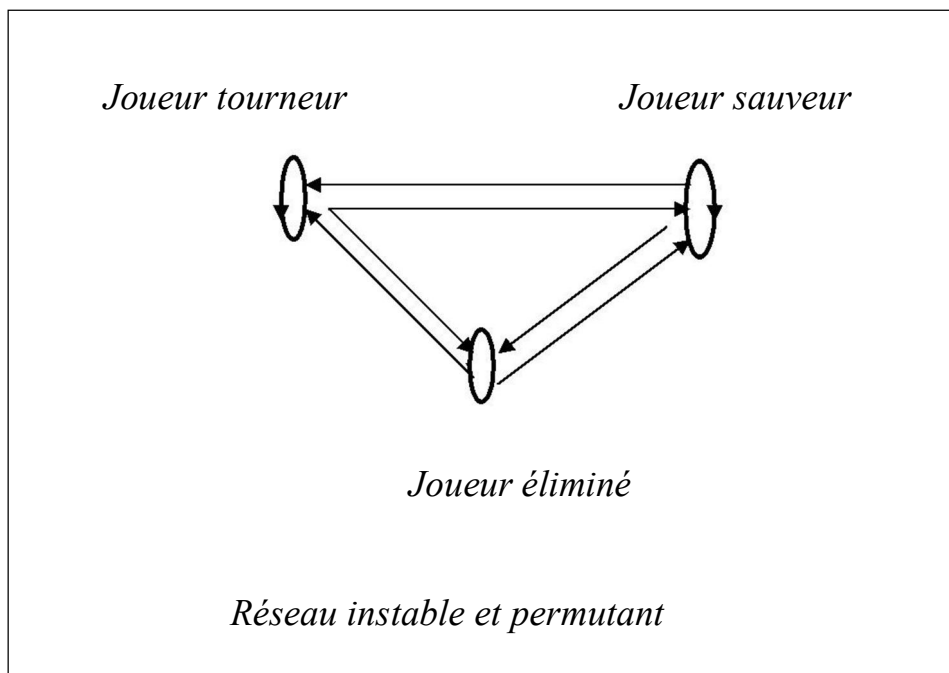
*Tableau 15. Des comportements des rôles sociomoteurs.*

<b>Rôles</b>	<b>Rapports à autrui</b>	<b>Rapports au temps</b>	<b>Rapports à l'espace</b>	<b>Rapport aux objets</b>
Joueurs Tourneurs	Tient une des extrémités de la corde qu'il tourne avec l'aide d'un autre joueur tourneur. Surveille si un joueur sauteur ne touche pas la corde. Doit tourner la corde au même rythme quel'autre joueur tourneur.	Tient compte de l'autre joueur tourneur, avec qui il tourne la corde. Commence à tourner la corde et arrête en même temps que l'autre joueur	Reste surplace du début à la fin de la manche. Change de place à chaque manche. Se met toujours en face de l'autre joueur tourneur	Manipule la corde en fonction de la taille des joueurs sauteurs et de la hauteur de leurs sautillés. Ne doit pas lâcher la corde pendant le tournage de celle-ci, tout au long d'une manche de jeu.

*Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels*

Joueur en Activité	Effectue des sautillés en fonction du rythme du tournage de la corde. Harmonise moniser ses sautillés avec la corde	tourneur. Subit le temps des joueurs tourneurs. Joue aussi en fonction du cours du jeu.	Doit rester impérativement entre l'espace se trouvant entre les deux tourneurs.	N'a pas le droit d'être en contact avec la corde pendant les sautillés. Doit sauter en fonction de la hauteur de la corde
Joueur Éliminé	Observe passivement les autres. Ne réintègre le jeu qu'à la fin d'une manche. Se fait rejoindre par d'autres joueurs.	Subit le temps imposé par une manche de jeu.	Reste sur le côté sans changer de place Attend sur place jusqu'à la fin de la manche.	N'a plus de contact avec la corde

*Figure 31. Graphe de changement de rôles sociomoteurs.*



**Le système des sous rôles sociomoteurs**

*Tableau 16. Des sous rôles sociomoteurs.*

<b>Rôles</b>	<b>Sous rôles sociomoteurs</b>	<b>Classes d'interaction correspondantes</b>
Joueur tourneur	Tourneur	Tourneur de la corde
Joueur sauteur	Sauteur	Effectue des sautillés dessus la corde
Joueur éliminé	Éliminé	Assiste passivement les autres jouer

## **10. Takozlahte :**

### **Principe du jeu :**

Le jeu consiste en ce que les joueurs à tour de rôle, réussissent à lancer une sagaie à l'intérieur d'un takozlahte qui est en train de rouler d'un point à un autre.



### **Caractéristiques spatio-temporelles et matérielles**

**Le terrain :** espace semi domestique peu aménagé. Le jeu se joue dans une cour d'une parcelle abandonnée, ou encore à la place publique du village. L'unique repère tracé spécialement est une marque gravée au sol.

**Le matériel :** un takozlahte fait en liane, et un morceau de bois taillé en forme de sagaie d'environ 2m de long.

**La durée de jeu :** indéterminée et illimitée

**Le moment de la pratique :** dans la journée.

**Saison :** sèche.

**La tenue vestimentaire :** celle de tous les jours

**Le lieu de la pratique :** à la campagne du Mozabites.

**Aspect social et culturel :** initiation aux techniques de chasse à la sagaie (principale activité de subsistance des populations dans Mozabites).

**âge :** 10, 12, voire 14 et 16 ans

**nombre :** de 5 à 10 joueurs par équipe

**sexe :** exclusivement masculin

**L'origine sociale des joueurs :** villageoise, rurale.

**Les spectateurs :** quelques curieux et certains aînés peuvent assister au jeu.

**Les arbitres :** pas d'arbitre pendant le déroulement de ce jeu.

**Règle du jeu :** ne pas être proche de la marque gravée au sol

**Début du jeu** (le jeu commence)

Après avoir rassemblé le matériel (le takozlahte et la sagaie), le meneur procède à la répartition du matériel et des joueurs en deux équipes. Si l'équipe A est en possession du takozlahte, l'équipe B, a la sagaie. Celle possédant le takozlahte, c'est à dire A se divise en deux blocs. Les deux blocs sont l'un en face de l'autre et séparés par d'une dizaine de mètres, au milieu, une marque visiblement gravée au sol. Le premier joueur d'un bloc tient le takozlahte et attend le coup d'envoi pour le rouler en direction de son partenaire. Après, il se place derrière les coéquipiers de son bloc.

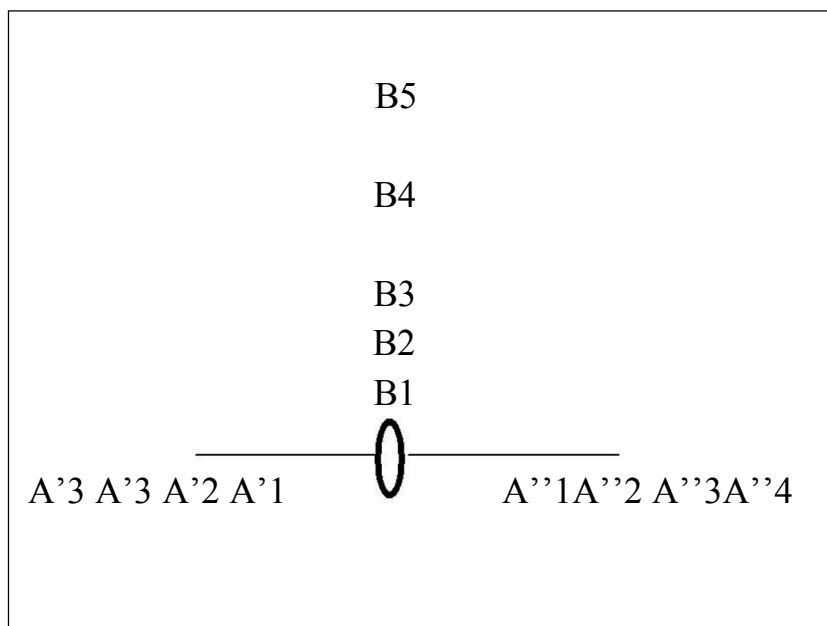
Les joueurs de l'équipe B quant eux, se placent en colonne perpendiculairement à l'équipe A, à environ dix mètres du repère gravé au sol. Le premier joueur porte la sagaie et est prêt à la lancer au coup d'envoi. Le meneur du jeu veille au dispositif avant de donner le coup d'envoi.

**Déroulement du jeu :**

Les joueurs sont repartis en deux équipes et disposés en trois camps. Le camp (B) est formé par l'équipe B, où le joueur B1 tient la sagaie, les autres joueurs B2, B3, ... sont en colonne derrière B1. Les joueurs de l'équipe A sont repartis en deux camps A' et A'', l'un face à l'autre. Le premier joueur A'1, du bloc A' tient le takozlahte et le roule en direction du premier joueur A''1. Dès que le takozlahte arrive au niveau de la marque gravée au sol entre les deux blocs (A' et A''), B1 lance la sagaie en visant l'intérieur du cercle du takozlahte. Le joueur lanceur de la sagaie, réussi ou non, va la récupérer et la remet au joueur suivant, puis se met en dernier dans sa colonne. Le joueur rouleur du takozlahte, après l'avoir fait rouler, laisse la place au joueur suivant et, se met derrière ses coéquipiers dans la même colonne. Réussi son passage, le joueur qui lance la sagaie à

l'intérieur du takozlahte qui est en pleine course. Lorsque tous les joueurs ont d'une part lancé la sagaie et fait rouler le takozlahte d'autre part, ils changent d'emplacement et donc de rôle. C'est la fin d'une manche et le début d'une autre. Au fur et à mesure, ils comptabilisent le nombre de réussites et d'échecs à chaque passage.

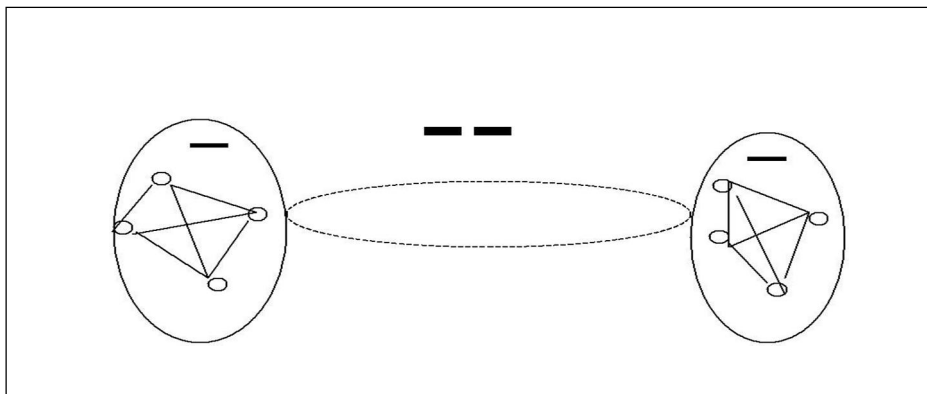
*Figure 32. Schéma du déroulement du jeu (disposition des joueurs pendant le déroulement du jeu). Joueurs transmetteurs du takozlahte en deux groupes*



### Le modèle du jeu

Nous sommes en présence d'un jeu dont la structure est traduite par un duel dissymétrique d'équipes. Car, les deux équipes totalement antagonistes ne disposent pas des mêmes rôles et n'ont pas de statut identique. Une équipe divisée en deux blocs contre une équipe formée par un seul bloc. On observe une interaction positive dite de solidarité au sein d'une même équipe et une interaction dite d'antagonisme entre les deux équipes. Ce jeu est sociomoteur, du fait que plusieurs joueurs interviennent.

*Figure 33. Graphe de réseau de communication motrice. La relation en pointillets symbolise la contre communication entre les deux équipes et le bleu, la relation de communication motrice entre joueurs d'une même équipe.*



<i>Interaction</i>	<i>contre</i>	<i>Interaction</i>
<i>positive entre</i>	<i>communication</i>	<i>positive entre</i>
<i>Joueurs</i>	<b>(B)</b> <i>entre les</i>	<i>deux joueurs</i>
<i>lanceur</i>	<i>équipes</i>	<b>(A)</b> <i>transmetteurs</i>

### Le système des rôles sociomoteurs

L'observation de cette pratique ludique nous permet de déceler deux statuts engendrant deux rôles bien distincts : le joueur lanceur de la sagaie et le joueur transmetteur du takozlahte à son partenaire. Leurs comportements se traduisent suivant le tableau ci-après.



**Le réseau des interactions de marque**

Il y'a une interaction de marque entre joueurs des deux équipes, car, le joueur lanceur de la sagaie doit viser l'intérieur du takozlahte qui entrain de rouler, celui-ci est manipulé par les joueurs de l'équipe adverse.

**Tableau 17. Des comportements moteurs.**

<b>Rôles</b>	<b>Rapports à autrui</b>	<b>Rapports au temps</b>	<b>Rapports à l'espace</b>	<b>Rapports aux objets</b>
Joueur lanceur	Se concentre Suit attentivement La transmission du takozlahte.	Subit le temps Transmission du takozlahte	Se place en tête doit pas marque gravée au sol à 10m de distance qui le sépare du but.	Tient la sagaie préférée. Vise takozlahte avec sa sagaie
Joueur Transmetteur	Doit transmettre ou recevoir le takozlahte à son partenaire.	Prend son temps et décide de faire rouler le takozlahte, sans trop attendre.	Garde le même emplacement au moment de jouer.	Tient et fait rouler le takozlahte en direction de son partenaire

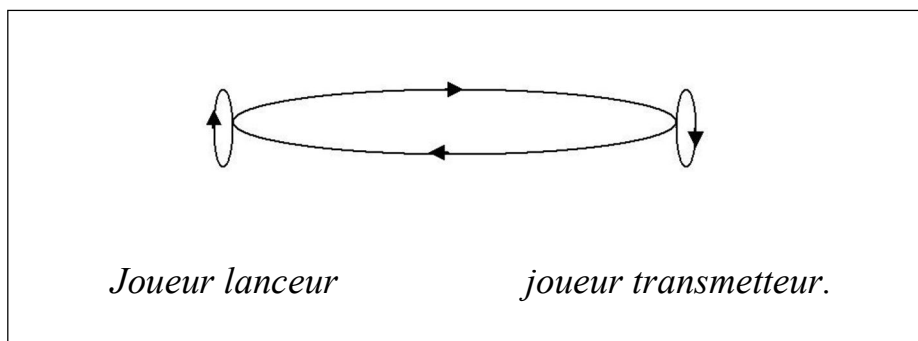
*Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels*

*Matrice 8. De changement de rôle au cours d'une partie de jeu.*

<b>Rôles</b>	<b>Joueur lanceur</b>	<b>Joueur transmetteur</b>	<b>Totaux</b>
Joueur lanceur	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
Joueur transmetteur	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
Totaux	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>

*Figure 34. Graphe de changement de rôle.*

*selon le cours du jeu, les joueurs passent d'un rôle à un autre.*



*Réseau exclusif instable et permutant*

## **Le système des sous rôles sociomoteurs**

*Tableau 18. Des sous rôles sociomoteurs.*

<b>Rôles</b>	<b>Sous rôles</b>	<b>Classes d'interaction</b>
Lanceur	Viser et lancer	Arme la sagaie, la lâche et va la récupérer pour la remettre à un autre joueur de son équipe
Transmetteur	Transmettre ou recevoir le takozlahte en direction ou en provenance de son Partenaire.	Tient le takozlahte pour le faire rouler vers son coéquipier

N.B : les pouvoirs et attributions des rôles sont associés à l'occupation de certaines zones ou de l'espace du terrain.

### **Le système de score :**

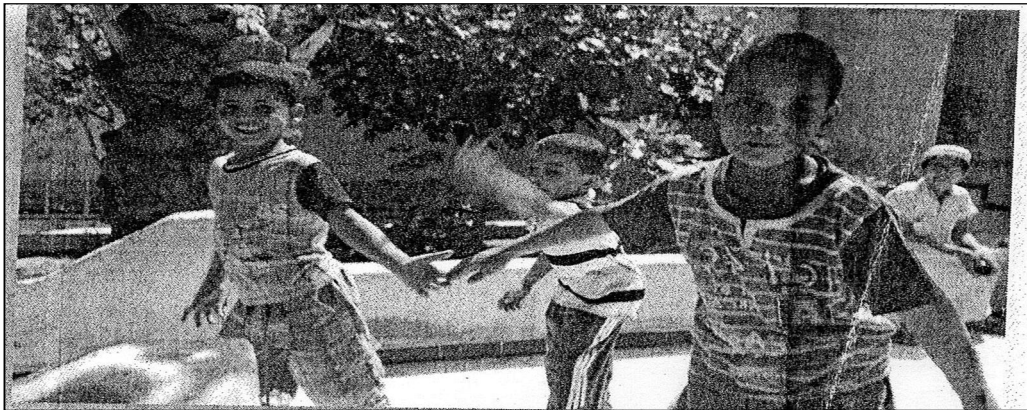
Celui-ci ne répond pas à une règle de fonctionnement sanctionnant la fin du jeu, du type score limite, ni à celui du temps limite, ni même de la combinaison des deux. C'est un jeu sans comptabilité et sans mémoire.

Les joueurs vainqueurs sont ceux des joueurs qui ont réussi à planter la sagaie à l'intérieur du takozlahte en pleine course. A la fin de chaque manche, ils s'échangent de rôle et la partie continue.

### **11. tla aw oulaye ahmale :**

#### **Le Principe du jeu :**

Le jeu consiste à décider et faire un choix. Les joueurs à tour de rôle doivent désigner parmi les deux poings fermés, lequel des poings .



#### **Caractéristiques spatio-temporelles et matérielles**

**Le terrain :** est un espace domestique pas du tout aménagé. Les joueurs se mettent assis en formant un cercle d'environ un mètre de rayon. Le jeu peut se jouer dans une pièce d'une maison, dans la cour d'une école ou d'une habitation, dans un hangar.

**Le matériel :** aucun.

**La durée :** indéterminée ou illimitée

**Le moment de la pratique :** dans la journée, le soir au clair de lune ou autour du feu.

**La saison :** toutes les saison .

**La tenue vestimentaire :** celle de tous les jours

**Le lieu de la pratique :** à la campagne

**Origine sociale des joueurs :** villageoise

**Aspect social et culturel :** prise de la décision

**âge :** 6 – 8 – 10 voire 12 ans.

**sexe :** masculin et féminin .

**Les spectateurs :** néant

**Les arbitres :** il n'y en a pas

**Principales règles du jeu :**

Ne pas jeter un coup d'œil derrière le dos du joueur détenteur du coquillage

Une fois les deux bras tendus, ne pas en retirer pour une éventuelle reprise ou modification.

Pour le joueur en action, ne pas déposer le coquillage par terre derrière son dos.

**Le début du jeu :**

Les joueurs se rassemblent sur l'aire de jeu et se mettent assis. Chaque joueur porte un numéro : N°1, 2, 3, 4 ... Le meneur organise le tirage au sort pour désigner le joueur qui commence à jouer. Le coquillage sont remis au joueur en action.

**Déroulement du jeu :**

Le joueur en action prend des petits coquillages dans ses mains. Les mains derrière son dos, il les place dans une paume et ferme les poings. Au bout de quelque temps (une minute environ), il tend ses bras en avant, parallèlement et en pronation. Il prononce au hasard n'importe quel numéro et le joueur porteur du numéro prononcé désigne un poing fermé parmi les deux, lequel renferme les coquillages. Le joueur en action ouvre le poing désigné. Deux cas de figure se présentent.

Cas où la main ne contient pas de coquillages : le joueur en action gagne un point et le joueur qui a désigné la main en perd un. L'opération reprend, et le joueur en action désigne un autre numéro. Ils continueront à jouer les mêmes rôles tant que les joueurs désignés ne trouveront pas la main renfermant les coquillages.

#### *Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels*

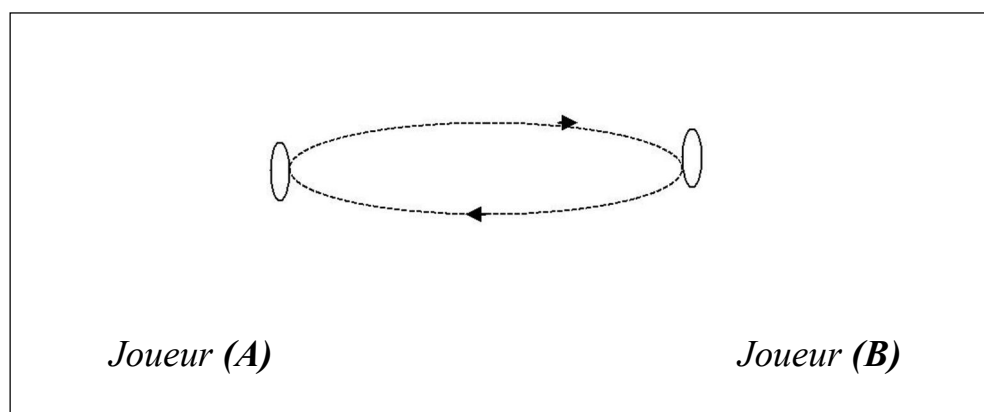
Si la main désignée contient le coquillage, le joueur en action perd un point. Par contre, le joueur ayant désigné la main contenant les coquillages en gagne un et récupère les coquillages. Ce dernier reprend l'opération et le jeu continue jusqu'à ce qu'ils arrêtent volontairement de jouer. Chaque joueur doit atteindre un nombre de points déterminés par eux-mêmes les joueurs pour gagner la partie. Plusieurs parties peuvent se jouer au gré des pratiquants.

#### **Analyse structurale du jeu :**

#### **Le modèle du jeu :**

La situation motrice ici observée nous présente un modèle de structure de type un joueur contre un autre, certes mais le chacun pour soi domine : en effet, chaque joueur autonome, joue pour lui-même. Il joue pour gagner son adversaire. C'est un jeu de hasard, puisque le joueur qui désigne la main censée contenir les coquillages le fait de façon aléatoire. Ici nous sommes en présence d'un jeu sociomoteur, car il ne peut pas se pratiquer par un seul joueur.

*Figure 35. Graphe de réseau de communications motrices.*



*Structure du type un joueur contre un autre.*

**Le système des rôles sociomoteurs** Dans cette situation ludique nous distinguons trois rôles essentiels : le joueur en action, le joueur opérateur du choix, et le joueur en attente.

Figure 36. Des comportements des rôles moteurs.

Rôles	Rapports à autrui	Rapports au temps	Rapports à l'espace	Rapports aux objets
Joueur en action	Présente ses bras devant tous les autres joueurs, les poings fermés. Prononce un numéro	Prend son temps	Occupe la même place du début à la fin Reste surplace	Manipule les Coquillages à volonté dans ses mains.
Joueur opérateur du choix	Reste attentif. Met en jeu son esprit imaginaire et décisionnel.	Subit le temps	Se met en face du joueur en action.	N'a pas de contact Avec le coquillage.
Joueurs en attente	Observent passivement	Subit le temps de jeu des autres.	Garde sa place	N'a aucun contact Avec le coquillage

**Le changement de rôle**

Matrice 9. De changement de rôles.

Rôles des joueurs	En action	Opérateur du choix	En attente	Totaux
En action	1	1	1	3
opérateur du de choix	1	1	1	3
Joueur en attente	1	1	1	3
Totaux	3	3	3	9

Figure 37. Graphe de changement de rôle.

*Les joueurs passent d'un rôle à un autre pendant toute la partie de jeu.*

**Réseau instable**

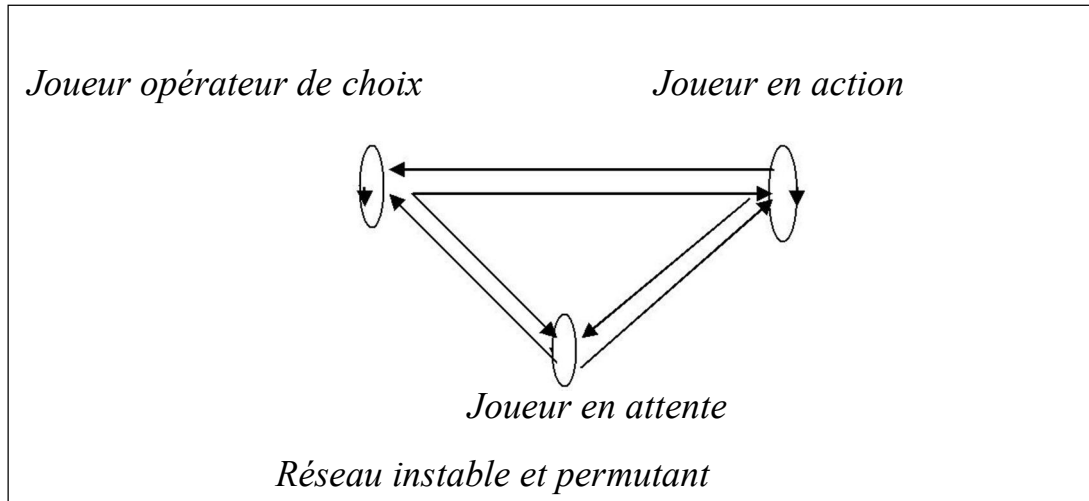


Tableau 19. Des comportements des sous rôles sociomoteurs.

Rôles	Sous-rôles sociomoteurs	Classes d'interaction correspondantes	motrices
en action	Manipulateur de coquillage	Prend, place et présente le coquillage	
opérateur	Opérateur du choix	Désigne un poing	
en attente	Observateur	Observe passivement les autres joueurs.	

**Le système des scores**

Dans ce jeu, le système de score repose sur le principe de fonctionnement avec comptabilité et mémoire mais, en ignorant le temps. En effet gagne, le joueur qui atteint le nombre de points qu'ils ont eux-mêmes désigné. Ici la règle de jeu est définie en avance par les joueurs. C'est donc un système de score au score limite. Il n'y a aucune récompense sanctionnant la fin du jeu, seul le plaisir de jouer ensemble guide les joueuses. Elles peuvent aussi continuer à jouer tant qu'elles le veulent, aucune contrainte d'arrêter ou de continuer à jouer ne leur est : imposée.



## **12. Jeu du foulard**

### **Principe du jeu**

Dans un terrain rectangulaire, d'environ 30 à 40 m de long, les joueurs sont placés sur les largeurs du terrain. Un foulard est au posé par terre au centre du terrain.

Le jeu consiste en ce qu'un joueur « épervier », de chaque équipe réussisse à aller en courant ramasser un foulard posé au centre du terrain et à le ramener dans son propre camp.

### **Caractéristiques spatio-temporelles et matérielles**

**Le terrain :** est un espace plat et dégagé de tout obstacle. Il est de forme rectangulaire, dans une cour d'habitation, ou dans une clairière.

**Le matériel :** un foulard

**La durée :** indéterminée et illimitée

**Le moment :** dans la journée

**La saison :** toute saison .

**La tenue vestimentaire :** celle de tous les jours

**Le lieu de la pratique :** à la campagne et en ville.

**L'origine sociale des joueurs :** à la campagne, ce sont des enfants des villageois et en ville, ceux des quartiers populaires qui y participent.

**Aspect social et culturel :** néant

**âge :** de 8, 10, à 12 ans

**nombre :** une dizaine environ par équipe

**sexe :** exclusivement féminine

**Les spectateurs :** quelques curieux peuvent assister à la rencontre

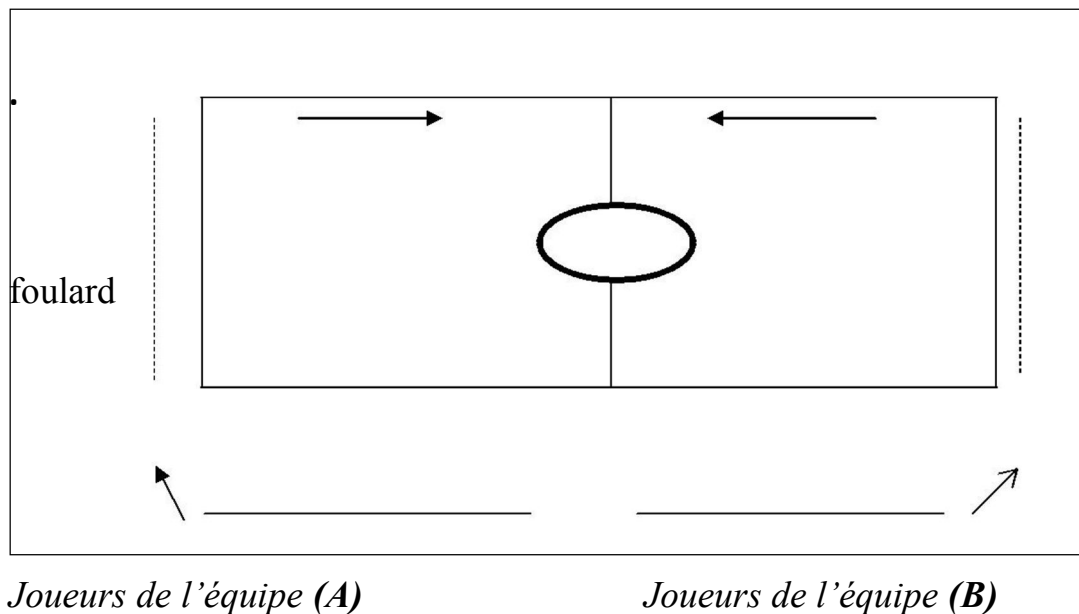
**L'arbitre :** il n'y en a pas cependant, un aîné peut superviser le déroulement du jeu.

**Principale règle du jeu :** Le joueur possesseur du foulard doit le laisser tomber par terre dès qu'il est touché par son adversaire.

**Début du jeu (le jeu commence)**

Les joueurs se retrouvent sur l'aire de jeu. Ils se répartissent en deux équipes. Dans chacune d'elle il y a un meneur. Celles-ci se placent face à face et, respectivement dans les deux moitiés du terrain (derrière la ligne de fond) à environ 30 à 40m du centre d'où est placé un foulard. L'aîné qui joue le rôle d'arbitre, constatant que toutes les deux équipes sont pêtes, donne le coup d'envoi.

*Figure 38. Disposition des joueurs au début de la rencontre.*



*Dans les deux camps, il y'a le même nombre de joueurs, étant dans les mêmes conditions et ayant des attributs et couleurs identiques.*

**Déroulement du jeu**

Les joueurs de chaque équipe se mettent les uns à côté des autres derrière la ligne de fond dans leur camp respectif. Les joueurs des deux équipes portent le nom des couleurs suivantes : rouge, vert, jaune, noir, blanc, bleu, violet, orange, marron, rose, beige, ... Dans chaque équipe il y'a le même nombre de joueurs et les mêmes couleurs.

#### *Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels*

Le foulard est placé au centre du terrain. L'aîné (arbitre) prononce n'importe quelle couleur, par exemple : « rouge », les deux joueurs des deux camps qui portent la couleur rouge (joueurs en activité) courent en direction du foulard placé au centre du terrain. Le premier arrivé ramasse le chiffon puis, le ramène toujours en courant dans son camp jusqu'au delà de la ligne de fond. En même temps, le joueur qui n'a pas réussi à ramasser le foulard poursuit le joueur possesseur du foulard.

Dès qu'il le touche, le joueur possesseur du foulard le laisse tomber par terre et les deux joueurs s'arrêtent près du foulard. Courbés l'un en face de l'autre autour du foulard, ils se surveillent, car l'un d'entre eux doit chercher à le subtiliser afin de le ramener dans son camp. A chaque fois qu'un joueur subtilise le foulard pour le ramener dans sa partie de terrain, et se fait toucher par son adversaire avant d'arriver dans son camp, il le jette par terre. L'opération reprend jusqu'à ce qu'il y ait un des deux qui réussisse à ramener le foulard derrière la ligne de fond de son camp. Dès qu'un joueur a franchi sa ligne de fond avec le foulard en main, son adversaire marque un échec et ne le poursuit plus, par contre le joueur possesseur marque une réussite pour son équipe. L'aîné (arbitre) fait savoir la réussite et l'échec avant de prononcer un autre passage en désignant une seconde couleur. Pendant que les deux joueurs des deux équipes sont au prise dans le terrain, leurs coéquipiers respectifs les encouragent, avec des cris de joie, des applaudissements etc..

**Analyse structurale du jeu :**

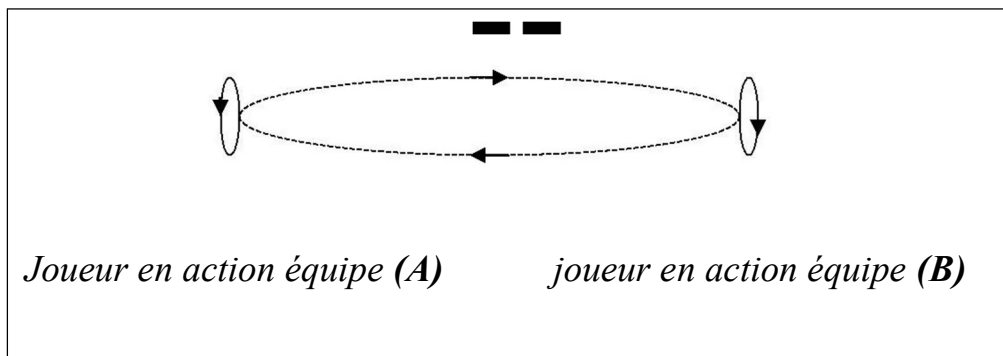
**Le modèle du jeu :**

L'observation de cette situation ludique nous présente un modèle de jeu dont la structure traduit un duel symétrique entre deux équipes par leur présence sur le terrain d'une part. Et d'autre part, un duel d'individus de type un contre un où l'antagonisme et la stricte opposition sont de rigueur.

Les interactions de rivalité sont la règle, et la contre-communication est au centre du comportement des joueurs. Les interactions corporelles sont présentes dans ce jeu, car les joueurs doivent courir de leurs camps respectifs pour aller au centre du terrain où est posé le foulard ; puis ensuite, il faut ramasser ce foulard, courir avec et surtout le ramener dans son propre camp sans se faire toucher par un adversaire.

Il y'a donc là une course poursuite et au touché du porteur du foulard, automatiquement il doit le jeter par terre. Les deux joueurs doivent par la suite lutter pour le ramasser et s'enfuir avec dans son camp. Celui des joueurs qui réussi à le ramener dans son camp est le gagnant de la manche et ainsi de suite. Les joueurs s'affrontent par paires et par couleurs. Un joueur de l'équipe (A) de n'importe quelle couleur affronte son face à face de même couleur de l'équipe (B). La désignation des joueurs en jeu se fait de façon aléatoire par un aîné ou un meneur qui organise et veille au bon déroulement de la partie. C'est un jeu sociomoteur, car l'attitude de l'un modifie ou influence de façon significative le comportement de l'autre joueur. De plus, ici nous sommes en présence d'un jeu à somme nulle. Ce que l'un gagne est perdu par l'autre. Si un joueur réussi à ramener le foulard dans son camp sans se faire toucher par son adversaire, il gagne la partie et l'autre joueur la perd.

Figure 39. Graphe de réseaux de communication – Duel symétrique d'individus.



La relation en pointilles symbolise la stricte contre communication entre les joueurs des deux équipes. Ce que l'un perd est gagné par l'autre.

Dans son ensemble, c'est un jeu qui oppose une équipe à une autre, mais les affrontements se font par paires de joueurs.

### Le système des rôles sociomoteurs

Il y a au départ deux rôles dans ce jeu, à savoir : les joueurs en activité et les joueurs en attente.

### Le changement de rôles sociomoteurs

Matrice 10. De changement de rôles sociomoteurs

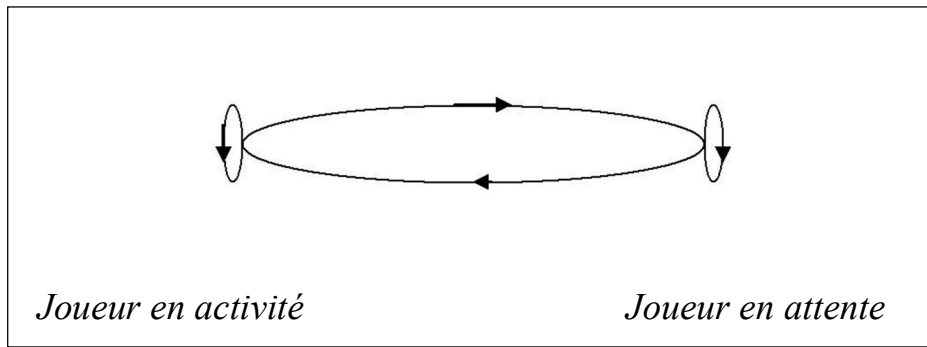
Rôles	Joueur en activité	Joueur en attente	Totaux
Joueur en activité	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
Joueur en attente	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
Totaux	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>

*Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels*

**Tableau 20. Des comportements moteurs.**

<b>Rôles (joueu</b>	<b>Rapport à autrui</b>	<b>Rapport au temps</b>	<b>Rapports à l'espace</b>	<b>Rapports aux objet</b>
En activité	Démarre sa course au coup d'envoi. Cherche à arriver le 1er au centre du terrain et récupérer le foulard. Doivent se surveiller au moment où ils arrivent au centre du terrain à côté du foulard  Doit toucher son adversaire sur n'importe quelle partie du corps dès que celui-ci ramasse le foulard	Sans perte de temps, il réagit au coup d'envoi. Doit attendre que le coup d'envoi soit donné, il subit alors le temps de l'arbitre.  Ne peut pas se mettre à courir sans que le coup d'envoi ne soit donné par l'aîné qui joue le rôle de l'arbitre	Se déplace d'un camp à l'autre en courant vite pour arriver au centre du terrain afin de récupérer le foulard. Tente de revenir dans son propre camp avec le foulard en courant. Change de place selon qu'il soit en Possession du foulard ou non.	Ramasse si possible le foulard jeté par terre et court avec dans son camp. Jette le foulard par terre s'il est touché par son adversaire.
En attente	Encouragent leurs partenaires en applaudissant, en poussant des cris de joie.	Subit le temps de jeu et de passage des joueurs en action.	Reste dans son camp derrière la ligne de départ.	N'a aucun rapport avec le foulard, le temps que les joueurs en action jouent.

Figure 40. Graphe de réseau de changement de rôles sociomoteurs.



De la situation motrice ci-dessus décrite, nous constatons qu'à chaque touche d'un joueur en activité, il y a changement de sous rôle entre eux. C'est à dire que l'un des joueurs en activité jette le foulard par terre et les deux joueurs se surveillent. A chaque réussite ou échec, le joueur en attente endosse un autre statut de joueur en activité et vice versa. Ce réseau est exclusif, instable et permutant.

### Le système des sous rôles sociomoteurs

Tableau 21. Des sous-rôles sociomoteurs.

Rôles	Sous rôles	Classes d'interactions correspondantes
Joueur en activité	Coureur, Poursuiveur, toucheur Jette le foulard par terre Se surveillent entre eux	Ramasse le foulard et fuit vers son camp. Poursuit le subtilise et cherche à le toucher.
Joueur en attente	Observateur, crient et encouragent les autres joueurs.	Regarde les autres jouer

### **Le système des scores**

Nous sommes en présence d'un système de score qui fonctionne avec une comptabilité. A chaque réussite, le joueur marque un point pour son équipe ; et à chaque échec, il en perd un. Le total des points est fait en additionnant l'ensemble des points marqués par chaque équipe. L'équipe vainqueur est l'équipe qui marque le plus des points. Pas de récompense spécifique lors de cette pratique.



### **13.payta: (Le perdu)**

#### **Le Principe du jeu**

Les coéquipiers dispersés dans la nature (dans un rayon d'environ 20 à 30m), **payta**, le perdu avec sa figure bandée, doit se mettre à la recherche des siens. Il s'oriente par rapport à un bruit que l'un d'entre eux lance. Le jeu consiste donc en ce qu'un joueur chercheur, figure bandée réussisse à attraper ou à toucher un autre joueur qui se déplace après avoir répondu à un bruit lancé par le joueur chercheur.



*La photo ci-contre montre la disposition des joueurs. Le joueur perdu avec ses yeux bandés, se met à la recherche des joueurs. Tous les joueurs sont vêtus d'une tenue vestimentaire de tous les jours dans un environnement habituel.*

#### **Caractéristiques spatio-temporelles et matérielles**

**Le terrain :** est un, lieu naturel peu aménagé. Il peut être une cour d'une habitation, une parcelle abandonnée, dans une clairière ou à la place publique.

**Le matériel :** néant

**La durée :** indéterminée et illimité.

**Le moment de la pratique du jeu :** dans la journée à n'importe quelle heure.

**La saison :** toute saison .

**La tenue vestimentaire :** quotidienne

**Le lieu de la pratique :** à la campagne et en ville

**Aspect social et culturel :** distraction pour les adolescents (es).

**Origine sociale des joueurs :** en ville, ce sont des enfants des milieux populaires et à la campagne, des enfants des villageois, des ruraux.

**âge :** de 8 à 10, à 12 ans

**nombre :** 10 à 15 joueurs

**sexe :** mixte

**Les spectateurs :** néant

**Les arbitres :** néant

**Règle du jeu :** Le joueur chassé (autre joueur) n'a pas le droit de fuir au de là des limites imaginaires (rayon de 20 à 30 m).

Une fois attrapé ou touché, il ne doit pas se débattre pour s'enfuir.

**Le début du (le jeu commence) :** Les joueurs sont en un seul groupe

Le meneur de jeu bandeau en main organise le tirage au sort afin de désigner le joueur paytale perdu. Ce dernier aura une figure bandée puis. Il lance un bruit «Rayda où es-tu ? » pendant que les autres joueurs se dispersent en fuyant. C'est le début du jeu.

### **Déroulement**

Après avoir bandé la figure du joueur payta à l'aide de l'écorce de bananier ou d'un bandeau noir par le meneur, les autres joueurs se dispersent dans un rayon de 20 à 30m. paytase met à leur recherche et lance un cri :

Rayda, Oui - Où es-tu ? Me voici

Il se met à chercher le perdu les yeux bandés. Il s'oriente tout simplement en fonction de la réponse du perdu. A chaque fois qu'un joueur répond « je suis là », payta s'oriente avance en fonction de cette réponse pour chercher à attraper ou à toucher le joueur le plus proche qui a répondu « je suis là ». Ce ou ces joueur (s) qui a (ont) répondu « je suis là » ne reste (nt) pas sur la même place, pour ne pas se faire attraper par Rayda. Dès que payta touche ou attrape un des

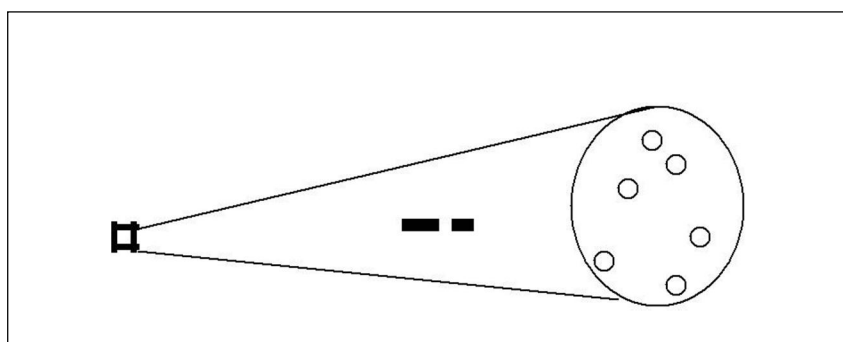
autres joueurs automatiquement, ils changent de rôles. L'un devient «paytala perdu » et l'autre devient « autre joueur ». Puis le jeu reprend. Il s'arrête à la volonté des joueurs eux-mêmes.

**Analyse structurale du jeu :**

**Le modèle du jeu :**

Ce jeu présente un modèle de structure où chaque joueur joue pour soi-même, certes. Mais, il repose sur une interaction de rivalité (R) entre joueurs où la contre-communication motrice est au centre des comportements des joueurs. C'est un jeu sociomoteur où le un contre tous est de mise, puisque le joueur perdu est la recherche d'un joueur parmi les autres joueurs dispersés. Puis le un contre un à la touche du joueur perdu sur le joueur cherché. Dans tous les cas c'est un jeu sociomoteur, car l'action de l'un modifie ou influence celle de l'autre joueur.

*Figure 41. Structure du type un joueur contre tous les autres.*



***Un duel dissymétrique entre un joueur ( le perdu) et les autres joueurs***

**Le système des rôles sociomoteurs**

L'observation de cette situation ludique nous permet de déceler deux statuts qui endossent deux rôles essentiels. Le joueur chercheur (le joueur perdu) et le joueur cherché (les autres joueurs)

**Réseau de changement de rôles sociomoteurs**

*Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels*

*Matrice 11. De changement de rôles sociomoteurs.*

<b>Rôles</b>	<b>Joueur chercheur</b>	<b>Joueur cherché</b>	<b>Totaux</b>
Joueur (perdu)	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
Joueur cherché	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
Totaux	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>

Selon la matrice ci-dessus, tous les joueurs changent de rôles dès qu'il y a touche d'un joueur cherché par un joueur paytale perdu.

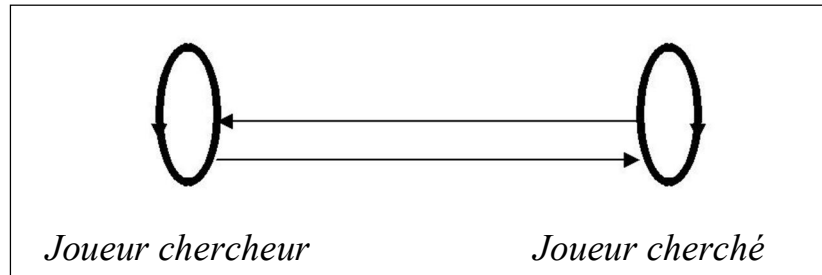
*Figure 42. Des comportements moteurs.*

<b>Rôles</b>	<b>Rapports à autrui</b>	<b>Rapports au temps</b>	<b>Rapports à l'espace</b>	<b>Rapports aux objets</b>
Joueur chercheur (le perdu)	Prononce une com- ptine et se dirige reste attentif du lieu d'où provient la réponse. N'a aucun contact	Prend son temps avant de s'orienter  Attend que le	Se déplace en marchant vers là où il a entendu le bruit  Evite de se faire	Porte un bandeau fait d'écorce de ba- nanier ou de tissu sur sa figure (yeux bandés).
Joueur cherché (autre joueur).	avec les autres joueurs. Répond au cri du jouer per- du, mais l'esquive. Réagit en fonction du joueur perdu qui le cherche.	joueur perdu l'appelle. Agit en fonction de la direction du joueur perdu.	attraper par le jou- eur perdu se trou- vant à sa recherche, pour cela il se déplace d'un coin à l'autre pour esquiver le joueur perdu.	Aucun rapport aux objets.

**Le système des scores :**

Il n'y a pas de système de score. Le système de score de cette situation motrice n'a ni comptabilité ni mémoire, même si lorsque le joueur perdu marque une touche sur le joueur cherché, ce dernier devient joueur chercheur.

Figure 43. Graphe de réseau de changement de rôle du jeu des Rayda.



Le réseau est exclusif, instable et permutant du fait que les joueurs changent de rôle le long de la partie, à chaque touche, le joueur perdu devient joueur cherche à qui on bande les yeux, puis il se met à chercher un autre joueur cherché.

**Le système des sous-rôles sociomoteurs**

Figure 44. Des comportements des sous rôles sociomoteurs.

Rôles	Sous rôles sociomoteurs	Classes d'interaction correspondantes
Joueur chercheur (paytale perdu)	Coureur ou marcheur	Court, marche vers la réponse donnée par le joueur cherché. Attrape ou touche le cherché.
Joueur cherché	Cherché	Fait tout pour ne pas se faire attraper ou Toucher par le joueur chercheur. Esquiveur.

**Réseau d'interactions de marque**

Il y'a en effet lors de cette pratique une interaction de marque caractérisée par la recherche d'un joueur par un autre et par une touche du joueur perdu sur le joueur cherché.

## **14. Teladi**

### **Principe du jeu**

Deux équipes en ligne (parallèles) les joueurs ont les jambes écartées formant un tunnel. Les joueurs de queue de chaque ligne doivent passer à quatre pattes sous le tunnel pont formé par les jambes écartées de leurs coéquipiers. Le but est que chaque joueur doit rapidement effectuer et arriver avant l'autre joueur au bout sa ligne. Dès que le premier joueur arrive au bout de sa colonne, il se place en position de « joueur debout », jambes tendues écartées devant son coéquipier. Le premier « joueur debout » devient joueur « passeur ». Par là, chaque colonne doit chercher à terminer son passage avant l'autre.

### **Caractéristiques spatio-temporelles et matérielles**

**Le terrain :** est un espace domestique, libre dégagé de tout obstacle gênant. Peut être pratiqué sur du sable, Au fur et à mesure qu'on joue, l'espace de jeu s'allonge.

**Le matériel :** aucun.

**La durée de jeu :** indéterminée et illimitée

**Le moment de la pratique :** dans la journée

**La saison :** toutes les saison.

**La tenue vestimentaire :** est celle de tous les jours

**Le lieu de la pratique :** à la campagne.

**Origine sociale des joueurs :** ils sont issus des milieux villageois.

**Aspect social et culturel :** distraction, divertissement et vie en communauté.

**âge :** 10 – 11 ans voire 12 ans

**nombre :** une quinzaine par équipe

**sexe :** exclusivement masculin

**Les spectateurs :** quelques curieux de passage. Ces derniers peuvent aussi participer au

**Les arbitres :** un plus âgé joue le rôle de régulateur du jeu, c'est le meneur

**Règle du jeu :** Tous les « joueurs debout » doivent garder leurs jambes bien tendues et écartées. Obligation des joueurs de queue de passer sous le tunnel, sinon on est éliminé. Le joueur passeur suivant ne peut commencer le passage que si le premier passeur s'est mis en position de joueur tunnel en fin de ligne, car, il est interdit d'avoir deux joueurs passeurs dans le tunnel et en même temps.

**Le jeu commence (le début du jeu) :**

Les équipes sont l'une à côté de l'autre. Les joueurs debout les jambes écartées forment un tunnel. Chaque meneur d'équipe désigne par tirage au sort le joueur de queue c'est à dire, celui par qui commence le jeu. Ce dernier se met au début de la ligne à quatre pattes, juste derrière le premier joueur tunnel venant après. L'aîné ou le meneur choisi comme arbitre donne le coup d'envoi dès que tous les joueurs sont prêts. C'est le démarrage de l'épreuve.

**Déroulement du jeu**

Les joueurs des deux équipes en deux lignes sont disposés de façon parallèle (les uns devant et derrière les autres dans la même équipe et les uns à côté des autres pour les deux équipes). Les premiers joueurs désignés de chaque équipe par tirage au sort se mettent chacun à quatre pattes en arrière de sa ligne. Les joueurs debout formant un tunnel en gardant leurs jambes tendues écartées. Ensuite, le joueur passeur sous le pont (le dernier dans l'arrière de la ligne), effectue au signal de l'arbitre un passage à quatre pattes ou en rampant sous chaque joueur debout (tunnel). Les deux joueurs passeurs (un pour chaque équipe) doivent chercher à arriver rapidement avant l'autre en tête de la ligne. Ils doivent se redresser et se mettre eux aussi en ligne en qualité de joueur tunnel pour permettre à leur coéquipier passeur de ramper. Plus, ils rampent vite, ils gagnent du temps et permettent à toute l'équipe à avoir la chance de vaincre l'équipe d'en face qui est opposée et fait comme eux. Dès qu'ils arrivent en tête de la ligne, ils se placent chacun devant son coéquipier et devient lui aussi, élément du tunnel, donc joueur debout. En même temps, les deux derniers «

#### *Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels*

joueurs debout » de chaque équipe deviennent « joueurs passeurs » et se mettent eux aussi à effectuer des passages sous le tunnel jusqu'à ce que tous les joueurs soient passés. L'équipe qui a terminé en première position c'est à dire (équipe dont tous les joueurs sont arrivés en premier) est vainqueur et, l'autre est vaincue. Ensuite, le jeu reprend jusqu'à ce que les joueurs arrêtent volontairement de jouer soit parce qu'ils sont fatigués (parce que le jeu est très éprouvant), soit parce qu'ils ne veulent plus jouer.

#### **Analyse structurale du jeu :**

##### **Le modèle du jeu :**

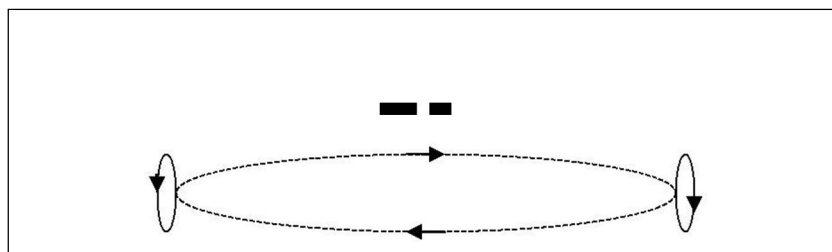
Remarque préliminaire : un jeu psychomoteur si chaque équipe constitue un super joueur et sociomoteur parce qu'il ne peut pas être pratiqué par un seul joueur contre un autre.

Nous sommes en présence d'un modèle où une équipe joue contre une autre en côte à côte. Un jeu psychomoteur au sein duquel se développe une complémentarité de simultanéité, si l'on considère une équipe comme un super joueur. Là, c'est alors le un contre un, caractérisé par la structure de chacun pour soi ; une équipe étant considérée comme un seul joueur.

Equipe (A) et équipe (B) suivant le modèle ci-après.

#### ***Opposition sans interaction corporelle de deux supers joueurs***

*Figure 45. Graphe de la structure du jeu.*



*Joueur en action équipe (A) joueur en action équipe (B) - Relation (R) de rivalité entre deux supers joueurs.*

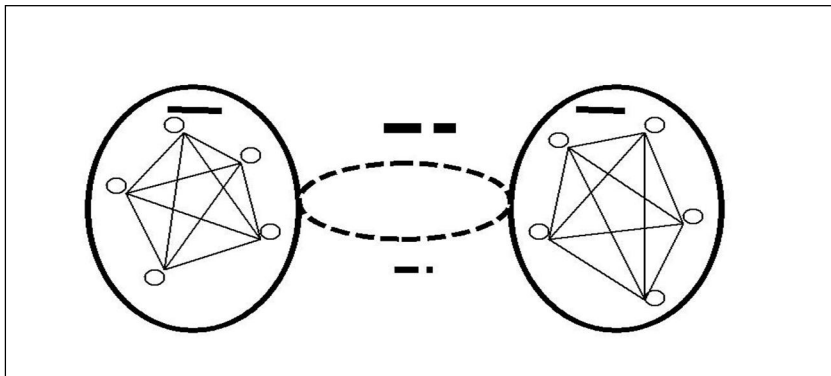


#### *Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels*

Considéré individuellement les joueurs au sein d'une même équipe, ce jeu est sociomoteur du fait qu'on ne peut pas pratiquer ce jeu avec un seul joueur pratiquant. A l'observation du déroulement de ce jeu, les joueurs effectuent tous l'épreuve en même temps, mais chacun en coordination ou en harmonie avec tous les autres dans un même groupe. Il y'a là une communication motrice entre joueurs de la même équipe. C'est la relation de coopération entre joueurs qui est au centre. Ils s'encouragent s'apostrophent etc. Entre les deux groupes, il y' a une contre communication motrice. Ici la relation (R) de rivalité parallèle est présente entre les deux groupes qui jouent chacun à côté de l'autre groupe. Il n'y a pas d'interaction corporelle directe entre les joueurs des deux équipes. Cependant, l'action des uns peut influencer celle des autres et vice versa. Graphe des réseaux de communication : les joueurs jouent pour eux-mêmes. Ils sont en solo chacun dans son groupe en côte à côte avec les autres joueurs de l'autre équipe, qu'ils peuvent influencer. Tout comme, ils peuvent être influencés par les joueurs adverses. C'est un jeu psychomoteur dénué d'interaction corporelle entre joueurs adverses. Les joueurs étant bien entendu en opposition entre eux, chacun dans son équipe.

La structure de cette pratique présente deux équipes opposées parallèlement au sein desquelles les joueurs de façon individuelle agissent.

*Figure 46. Graphe du réseau de communication.*



*Les deux équipes sont opposées et en rivalité entre elles (pointilles) et la relation en ( traits) signifie la coopération au sein d'une même équipe.*

#### **Le système des rôles sociomoteurs :**

Deux rôles se distinguent au cours de cette situation ludique à savoir, le joueur debout ou joueurs tunnel et le joueur passeur (celui qui rampe sous le tunnel).

## Le système de changement des rôles socio moteurs

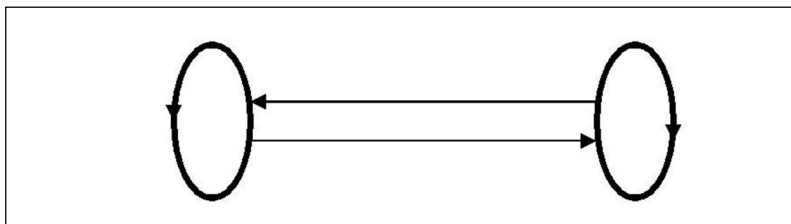
Matrice 12. De changement de rôles sociomoteurs.

Rôles	Joueur tunnel	Joueur passeur	Totaux
Joueur tunnel	1	1	2
Joueur passeur	1	1	2
Totaux	2	2	4

Les joueurs participants ont bien deux rôles bien distincts ; à savoir les joueurs formant le tunnel et les joueurs passeurs qui rampent sous le tunnel. Ces rôles sont instables et permutants au fur et à mesure que le jeu se déroule, ils changent de rôle et d'attributions. En effet, le joueur passeur en rampant sous les jambes des joueurs tunnel doit effectuer l'épreuve jusqu'à arriver au bout du tunnel où il doit lui aussi se mettre en position de joueur tunnel. Puis, c'est le tour du deuxième joueur tunnel à faire la même chose et ainsi de suite.

*Les rôles pendant ce jeu sont très permutants et instables.*

Figure 47. Graphe de changement de rôles sociomoteur.



*Réseau instable et permutant. Chaque joueur conserve quand même son rôle, mais de façon éphémère et passagère, puisqu'il amené à changer dès que son coéquipier arrive au bout ou à la fin du tunnel.*

Tableau 22. Des comportements moteurs.

Rôles	Rapports à autrui	Rapports au temps	Rapport à l'espace	Rapport aux objets
Joueur Tunnel	Garde les jambes tendues et écartées pour permettre aux passagers de ramper. Reste debout	Subit le temps de passage des joueurs qui rampent sous le tunnel jusqu'à son tour de ramper.	Reste sur place en attente de son tour de ramper toujours les jambes écartées.	Néant
Joueur Passeur	Doit ramper sous le tunnel formé par les jambes de ses coéquipiers. (ou bien à 4 pattes à genou). S'applique en rampant.	Doit effectuer le plus rapidement le passage, afin d'arriver en premier. Doit faire vite et gagner.	Se déplace du premier joueur tunnel au dernier en passant sous leurs jambes pour se mettre en tête de ligne.	Néant

### Le système des sous rôles-sociomoteurs

Figure 48. Des comportements des sous-rôles sociomoteurs.

Rôles	Sous-rôles sociomoteurs	Classes d'interaction correspondantes
Joueur tunnel (debout)	Se met en station debout et les jambes écartées.	Garde les jambes écartées. Favorise le passage en dessous du tunnel.
Joueur passeur	Marcheur à quatre pattes ou ramper sur le ventre.	Marche à quatre pattes sous le pont, d'un bout à l'autre de la ligne.

**Le système des scores :**

Il n'y a ni comptabilité, ni mémoire, ni même la combinaison des deux. Ce qui compte c'est d'avoir joué en équipe. L'équipe gagnante reste celle dont tous les joueurs ont effectué rapidement leurs passages sous le tunnel avant les autres. Il n'y a pas non plus des récompenses sanctionnant la fin du jeu.

**Réseau d'interaction de marque :**

Il y a certes une opposition entre deux équipes, mais inexistence d'interaction corporelle entre joueurs.

**Le système de score et la fin du jeu :**

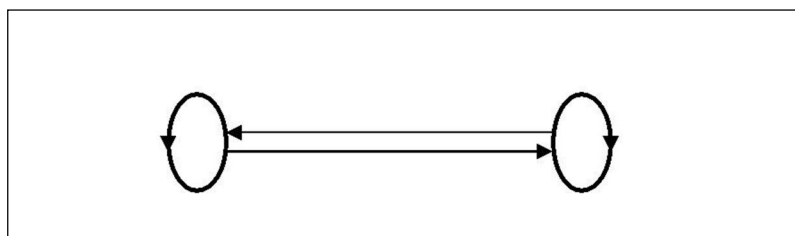
Il n'existe pas une règle sanctionnant la fin du jeu, pas de score limite, ni même de temps limite. L'équipe gagne lorsqu'elle a réussi à ne pas toucher les pieds d'au moins un joueur tunnel debout et ceci du début du jeu à la fin de la partie. Il n'y a pas de récompenses à la fin de la partie ou à la fin de chaque manche.

**Le système de changement des rôles sociomoteurs de la variante du jeu:**

Ici, aussi, les rôles sont instables et permutants, car les joueurs changent de rôle au fur et à mesure que le jeu se déroule. Voici comment.

Les joueurs dans cette variante changent de rôle comme dans le jeu initial. Le joueur lanceur de devient joueur tunnel et vice vers tout le long de la partie. De plus, les joueurs ne gardent leur rôle que là aussi de façon très passagère.

*Figure 49. Graphe de changement de rôle entre joueur.*



#### Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels

Matrice 13. De changement de rôles sociomoteurs

Rôles	Joueur tunnel	Joueur passeu	Totaux
Joueur tunnel	1	1	2
Joueur lanceur	1	1	2
Totaux	2	2	4

#### Le système des sous rôles-sociomoteurs

Tableau 23. Des comportements des sous-rôles sociomoteurs.

Rôles	Sous-rôles sociomoteurs	Classes d'interaction correspondan
Joueur tunnel (debout)	Se met en station debout et les jambes tendues écartées.	Garde les jambes écartées. Permet la bonne circulation de la noix de coco sous le tunnel.
Joueur lanceur	Fait rouler sous le tunnel formé par les jambes des joueurs tunnel.	Viseur de l'autre bout du tunnel avec . La transmet au joueur de tête pour qu'il lance.

*Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels*

**Tableau 24. Du comportement des rôles de la variante du jeu.**

<b>Rôles</b>	<b>Rapports à Autrui</b>	<b>Rapports au temps</b>	<b>Rapport à l'espace</b>	<b>Rapport aux objets</b>
Joueur Tunnel	Garde les jambes tendues et écartées pour permettre à De rouler. Reste de-Bout	Subit le temps de passa-ge des joueurs qui font rouler sous le tunnel Attend son tour de passage.	Reste surplace en attente de son tour pour faire rouler la noix de coco sous le tunnel.	peut ou ne pas toucher ses pieds.
Joueur lanceur	Doit faire rouler la noix de coco sous le tunnel formé par les jambes de ses coéquipiers. S'applique à bien viser l'autre bout du tunnel afin de ne pas toucher les pieds de l'un des joueurs tunnel, sinon il est éliminé.	Doit être adroit lors qu'il fait rouler la noix de coco. Prend son temps lorsqu'il fait rouler la noix de coco. Fait subir aux autres joueurs son temps de passage. N'a pas d'obligation de temps. Ne se souci pas du temps des autres.	Se déplace pour Aller récupérer au bout du tunnel afin de la trans-mettre au joueur lanceur suivant et se place en tête du tunnel en qualité de J. tunnel.	Tient dans sa Main favorite , la manipule à volonté et la fait rouler sous le tunnel formé par les joueurs debout qui sont jambes Récupère la noix et la

### **15.tila**

#### **Principe du jeu :**

#### **Première variante :**

Les joueurs sont chacun dans un cercle fait de lianes ou de corde tissées et posés par terre. Le jeu consiste en ce qu'un joueur A après un signal donné, quitte son cercle et va prendre la place d'un autre joueur B et vice versa dans un cercle formé au sol par des petites cordes ou lianes tissées. Les joueurs par deux sont l'un en face de l'autre chacun dans son cercle. Il s'agit de voir au signal, quel est parmi les deux joueurs celui qui prendra la place de l'autre le plus rapidement possible à un signal donné. C'est à dire courir et arriver avant l'autre joueur dans son cercle qu'il occupe. La distance entre les deux cercles est d'environ 3 à 5 m.

#### **Deuxième variante :**

Un joueur cherchera à aller poser une noix de palme dans le cercle de son adversaire et revenir le plus rapidement possible dans le sien avant l'autre joueur.



#### *Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels*

**Le terrain** : Un espace plat et dégagé de tout obstacle gênant dans lequel des petits cercles en cordes ou lianes tissées sont formés par terre.

**Le matériel** : Des cordes ou des lianes qu'il faut par la suite tisser.

**Durée de jeu** : Indéterminée

**Moment de la pratique** : Dans la journée

**Saison** : N'importe laquelle (sèche ou des pluies).

**Lieu de jeu** : Campagne

**Origine sociale des joueurs** : Villageois

**Aspect social et culturel** : Manipulation des objets proches de sa culture locale. Le fait de tisser des lianes ou des cordes attirent les enfants à la fabrication des petits objets en guise de paniers faits de fibres de lianes ou de cordes. Ces paniers peuvent les aider à transporter des tubercules de manioc ou d'ignames.

**Age** : 10 – 12 ans

**Nombre** : une dizaine ou une douzaine

**une vestimentaire** : celle de tous les jours

**Sexe** : C'est un jeu féminin, mais les jeunes garçons aussi y participent souvent.

**Spectateurs** : Quelques curieux

**Les arbitres** : Un meneur peut organiser le jeu. A chaque manche un des joueurs par paire donne le signal de départ.

**Règle du jeu** : Ne pas gêner le passage de l'adversaire lors de son déplacement. Au cas où ils utilisent la noix de palme, il est interdit de jeter ou de lancer la noix de palme dans le cercle de son adversaire. Il faut courir et poser la noix de palme dans le cercle.

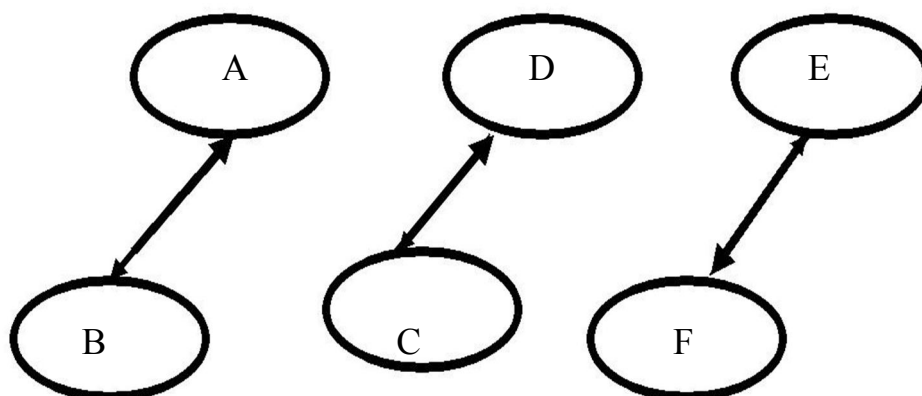


**Préparatifs du jeu :** Les joueurs se rendent dans la forêt ramasser des lianes ou des cordes qu'ils tissent et forment des grands cercles d'environ deux à trois mètres de diamètre. Ce travail de tissage de lianes ou de cordes peut prendre toute la journée.

**Début du jeu :**

Les joueurs sont debout chacun dans un cercle formé au sol à l'aide d'une liane ou d'une corde tissée. Le meneur s'assure que tous les joueurs sont chacun dans son cercle en liane ou en corde avant de donner le début du jeu. Par la suite les joueurs eux-mêmes peuvent réguler le déroulement du jeu en donnant le départ entre eux.

*Figure 50. Disposition des joueurs par paires avant le début du jeu.*



*Chaque joueur est debout dans un cercle en attente du signal de début du jeu par le meneur. Les joueurs A et B forment la première paire, D et C la deuxième paire et E et F la troisième paire et ainsi de suite.*

**Déroulement du jeu.**

Par paire, les joueurs sont face à face chacun dans son cercle. Entre temps le meneur a déjà constitué les groupes de joueurs par paires. Chaque joueur dans son cercle. Chaque cercle est espacé d'un autre cercle d'environ de 3 à 5 m. Le premier signal est donné par le meneur, puis après ce sont les joueurs eux-mêmes qui se donnent le signal par paire et pour la suite des manches. Au signal, chaque joueur court vite et va se mettre debout dans le cercle de son

adversaire qu'il occupe. Un joueur marque un point, lorsqu'il arrive avant l'autre joueur dans le cercle adverse. Dans la deuxième variante, au lieu tout juste de se mettre debout afin d'occuper le cercle de son adversaire, il faut y déposer une noix de palme et revenir dans son propre cercle le plus rapidement possible et en premier. Plusieurs manches sont effectuées entre les joueurs jusqu'à ce qu'ils décident d'arrêter de jouer.

**Analyse structurale du jeu :**

**Le modèle du jeu :**

Le jeu décrit ci-dessus nous présente une structure de duel symétrique entre individus. En effet, il met en présence ou en concurrence deux joueurs qui s'affrontent en vue d'occuper chacun l'espace de l'autre. Ces deux joueurs sont dans des conditions similaires et identiques. C'est un jeu de type sociomoteur, car ce jeu oppose deux joueurs dont les intérêts sont identiques. Ici on est en présence d'un duel d'individus. Chaque individu en présence cherche à occuper le cercle de l'autre avant que l'autre n'occupe le sien. C'est un jeu à somme nulle, puisque ce que l'un gagne, l'autre le perd.

Graphe de réseaux de communications motrices : C'est une relation de stricte opposition et de stricte antagonisme entre les deux joueurs qui s'affrontent en face à face. Un véritable duel d'individus où la détermination et la force physique de l'un et de l'autre est mise à rude épreuve.

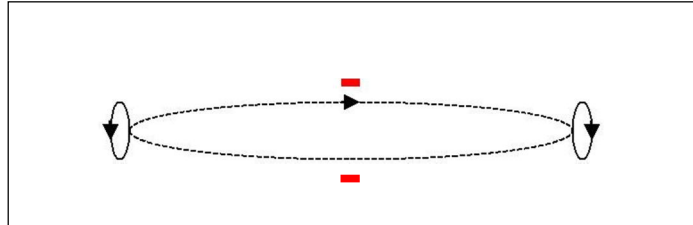
Dans la deuxième variante de ce jeu, c'est la même structure de duel symétrique entre deux individus. La particularité de cette variante est que les joueurs ont chacun une noix de palme dans Le but est donc de courir vite, déposer sa noix de palme dans le cercle de l'adversaire et revenir dans son propre cercle en premier.

***Structure du type un joueur contre un autre : une relation de stricte opposition entre joueurs. La relation entre ces deux joueurs est une relation de contre communication motrice.***

### Le système des rôles

On distingue un seul rôle pour tous les joueurs à l'observation de ce jeu.

Figure 51. Graph de réseaux de communications motrices.



- Les joueurs en activité parmi lesquels il y'a un joueur meneur de jeu.

Ce rôle moteur se comporte suivant le tableau ci-après

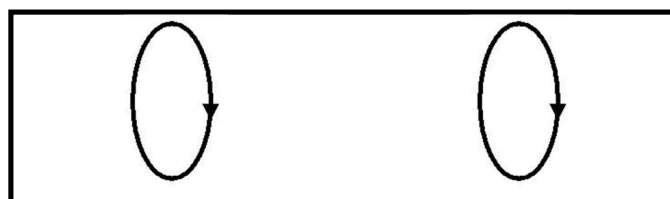
Tableau 25. De comportement du rôle moteur du jeu.

Rôles	Rapports à autrui	Rapports à l'espace	Rapports au temps	Rapports aux objets
Joueur En action	Doit être attentif et se concentré face à son adversaire aussi attentif.	Se déplace de son Cercle pour rejoindre le cercle de son adversaire en courant.	Se déplace dès que Le signal de départ Est donné.	Doit avoir pour référence le cercle de son adversaire et y déposer une noix de palme.

### Le système de changement de rôles

Au cours de cette pratique ludique, il n'y a pas de changement de rôle entre les joueuses. Toutes les joueuses endossent les mêmes attributions du début à la fin de la rencontre. Chaque joueur garde son rôle.

Figure 52. Réseau de changement de rôle.



leurs rôles quelle que soit l'issue de la manche ou de la partie.

**Le système des sous rôles sociomoteurs :**

*Tableau 26. Des sous rôles sociomoteurs.*

<b>Rôle</b>	<b>Sous rôles sociomoteurs</b>	<b>Classe d'interactions correspondantes</b>
Joueur en activité	Court en direction du cercle de l'adversaire	Se tient debout dans le cercle de l'adversaire et y dépose une noix

**Le système des scores :**

Il n'existe pas de comptabilité de points ou de temps dans cette pratique. La rencontre n'est sanctionnée par aucune règle de fin de jeu. Les joueuses arrêtent de jouer à leur gré. On remarque tout simplement que le joueur qui court plus vite que l'autre reste celui qui se retrouve le plus souvent dans le cercle de son adversaire, d'une part et qui laisse dans ce cercle une noix de palme d'autre part.

**Réseau d'interaction de marque :**

Dans ce jeu, il n'y a une interaction de marque entre acteurs, même si cette interaction n'est pas corporelle, le comportement de l'un modifie ou influence celui de l'autre.

## **16. Tahdjorte :**

### **Le Principe du jeu :**

Jeu de tahdjorte pétrifié individuellement ou collectivement tirer les joueurs une grande pierre à la blessure du plus grand nombre possible de blocs de bois placés à l'extrémité de la piste longue d'une longueur de 6 mètres et le point calculé pour chaque balle morceau de chute et la longueur de chaque pièce de bois d'environ 20 cm et fabriqués à partir de palme e sont semblables à peu le jeu bowling .



### **Caractéristiques spatio-temporelles et matérielles**

**Le terrain :** Un espace domestique, , derrière la maison, ou au coin de la rue terrain sable.

**Le matériel :** blocs de bois du palm

**La durée de jeu :** illimitée et indéterminée

**Le moment de la pratique :** dans la journée à n'importe quelle heure

**La tenue vestimentaire :** celle de tous les jours

**Le lieu de la pratique :** A la campagne.

**La saison :** A n'importe quelle saison.

**L'origine sociale des joueurs :** villageoise, rurale

### **Aspect social et culturel :**

Ce jeu développe l'adresse des adolescents et leur habileté par la manipulation des objets proches de leur environnement local, et.

**âge :** Tous les âges

#### Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels

**nombre** : Une dizaine de joueurs par équipe au moins.

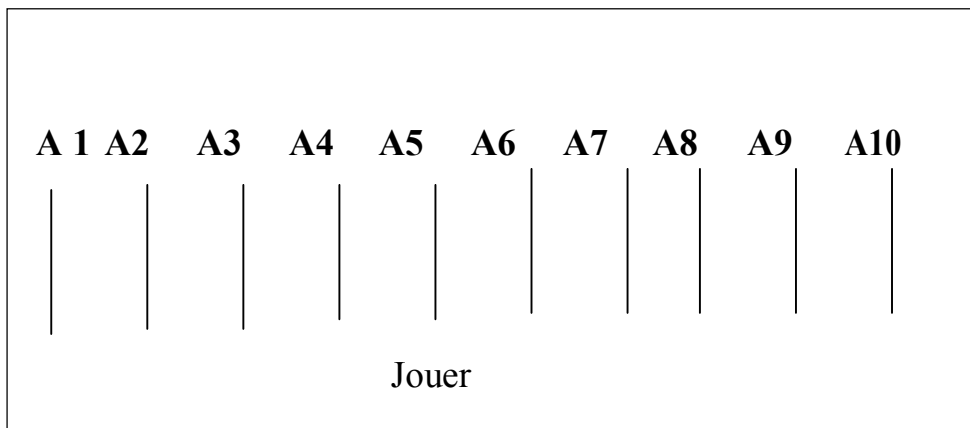
**sexe** : masculin et féminin .

**Les spectateurs** : les curieux

**L'arbitre** : Tous les joueurs régulent le déroulement de la partie, avec honnêteté. Ils reconnaissent la victoire de l'un ou l'échec de l'autre. Dès qu'il y'a l'un ou l'autre (échec ou victoire) le changement de rôle se fait entre joueur sans automatiquement.

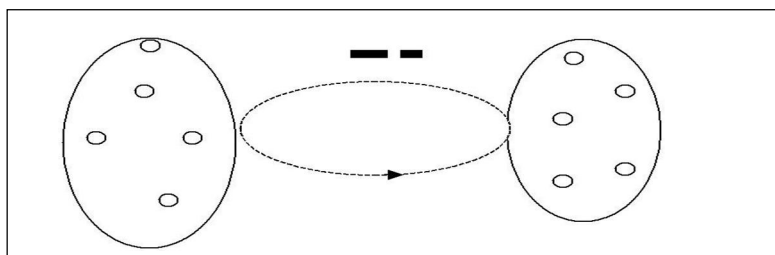
NB : Les joueurs se sont regroupés par l'initiative du meneur qui a consulté individuellement ses pairs et qui mène l'organisation du jeu.

*Figure 53. Disposition des joueurs en debut du jeu.*



#### Analyse structurale du jeu :

*Figure 54. Graphe de réseaux de communications motrices : Un groupe de joueurs contre un autre.*

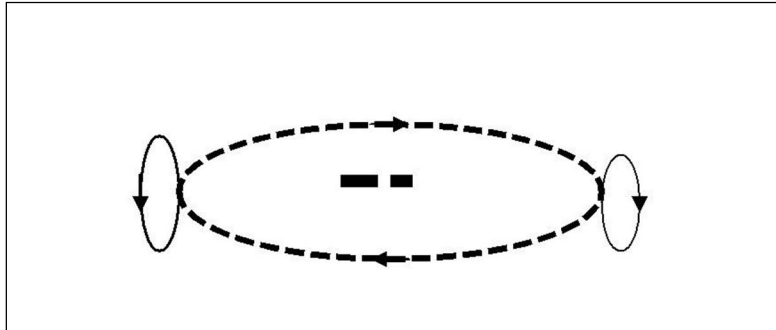


Structure du type d'un groupe de joueurs contre un autre groupe, vu entre deux équipes.

*La relation caractérisée par des pointillets signifie une opposition ou un antagonisme entre joueur de deux équipes, puisque ce que l'un gagne, l'autre*

*le perd. C'est une relation de contre communication motrice entre joueur des deux équipes.*

Figure 55. d'un graphe de jeu.



*Un joueur contre un autre si le jeu se fait entre deux joueurs, il y'a un duel entre deux joueurs.*

### **Le système des rôles**

On distingue deux rôles à l'observation de ce jeu.

- Le joueur lanceur de la boule
- Le joueur en attente

Pour le joueur lanceur de la boule : C'est celui qui lance la boule en vue de faire tomber l'épis de maïs de son adversaire, le joueur en activité.

Le deuxième rôle est celui de joueur en attente, qui reste en attente tant que le joueur lanceur n'a pas manqué sa cible.

### **Le système de changement de rôles**

Les joueurs peuvent changer de rôles pendant le déroulement du jeu. En effet, lorsqu'un joueur lanceur de la boule manque sa cible (épis de maïs), il change de rôle et devient joueur en attente pendant que le joueur en attente devient le joueur en action. Ces rôles ne sont pas figés. Ils sont instables.

*Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels*

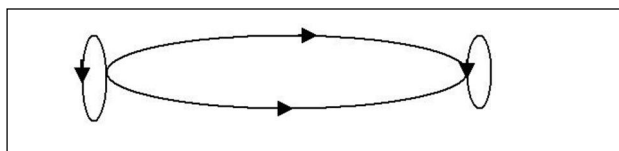
**Tableau 27. Des comportements moteurs.**

Rôles	Rapports à autrui	Rapports à l'espace	Rapports au temps	Rapports aux objets
R1 : lanceur	Fait rouler la boule en direction de l'épis de maïs de son adversaire.	Se place toujours près de son épis de maïs, assis.	Impose le temps de jeu au joueur d'en face.	Prend la boule dans sa main et la fait rouler en visant l'épi de maïs.
R2 : joueur en Attente	Aucun rapport aux autres.	Reste devant son épis de maïs.	Attend son tour de lancer la boule.	Aucun, rapport aux objets.

**Matrice 14. De changement de rôles sociomoteurs**

Rôle R1 – R2	Lanceur de boule	Joueur en attente	Totau x
Lanceur de boule	1	1	2
Joueur en attente	1	1	2
Total	2	2	4

**Figure 56. Graphe de changement de rôles sociomoteurs.**



*Les joueurs changent de rôle en passant d'un rôle à un autre pendant le déroulement du jeu. Il n'y a pas de règle qui interdit ce changement de rôle.*



#### *Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels*

Le réseau de cette structure est instable et permutant : les joueurs R1,R2, changent de rôle au fur et à mesure du déroulement du jeu. Les rôles ne sont pas figés et stables. Tous les joueurs peuvent jouer les mêmes rôles.

**Tableau 28. Des sous rôles sociomoteurs.**

<b>Rôles</b>	<b>Sous rôles sociomoteurs</b>	<b>Classe d'interactions correspondante</b>
Joueurs Lanceur	Lance la boule en la faisant rouler vers son adversaire en vue de faire tomber son épis de maïs.	Etabli une relation indirectement avec son adversaire par l'intermédiaire de de l'épi de maïs qu'il vise.
Joueurs en Attente	En attente de son tour	Passif, il reste entrain d'observer son adversaire lancer la boule.

#### **Le système des scores**

La fin du jeu n'est pas sanctionnée par l'identification d'un vainqueur et d'un vaincu. Dans ce jeu le système de score repose sur un fonctionnement sans score limite, temps limite et même pas à la combinaison des deux. Nous sommes devant un système sans comptabilité et sans mémoire. Celui qui gagne est celui réussi à faire tomber l'épis de maïs de son adversaire. Il marque un train dans ces conditions. Il n'y a pas de rigueur dans la comptabilité des points, jusqu'à en faire l'objet même du jeu. Ce qui compte ici est juste le fait de se procurer du plaisir en jouant ensemble.

Il n'y a pas de règle spécifique pour marquer la fin du jeu. Elle intervient lorsque les joueurs l'ont décidé eux-mêmes.

#### **Réseau d'interaction de marque :**

Dans ce jeu, il n'y a pas d'interaction de marque entre acteurs.

## **17.La course aux sacs :**

### **Le Principe du jeu**

Enfoncés dans des sacs faits de tissu en raphia, (les jambes dans un sac) les adolescents sont sur une ligne de départ et effectuent une course de bonds en sautillant vers l'avant afin de se retrouver sur une ligne d'arrivée. Ils font des bonds en tenant le sac. Le gagnant est celui des enfants qui arrivent sur la ligne d'arrivée avant les autres joueurs. Celui des joueurs qui arrive en dernier (le vaincu) reste assis sur la touche et observe les autres jouer pendant au moins deux à trois manches. Puis, il rejoint les autres jouer dans les prochaines manches.

### **Caractéristiques spatio-temporelles et matérielles**

**Le terrain et un espace de jeu :** Un terrain dans un espace plat et dégagé de tout obstacle.

**Le matériel :** des sacs faits en raphia – Possibilité de disposer des bâtons d'au moins un mètre tous les 5 m sur la distance à parcourir. Dans ces conditions, la distance à parcourir est de plus de 20 à 30 m (du point de départ à l'arrivée).

**La durée de jeu :** Illimitée et indéterminée

**Le moment de la pratique :** Dans la journée à n'importe quelle heure

**La tenue vestimentaire :** Celle de tous les jours

**Le lieu de la pratique :** A la campagne.

**La saison :** A n'importe quelle saison.

**L'origine sociale des joueurs :** Villageoise, rurale

**Aspect social et culturel :** Usage du matériel local, jouer ensemble.

**âge :** 10 - 15 ans

**nombre :** Une dizaine de joueurs

**sexe :** masculin

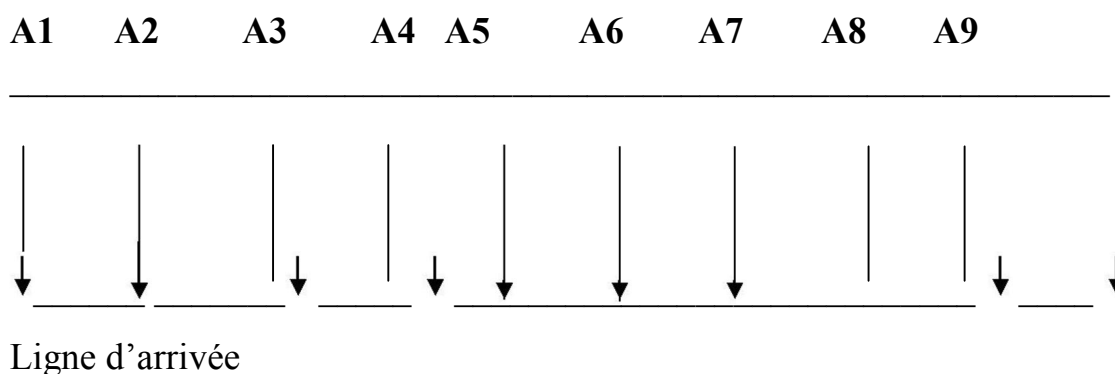
**Les spectateurs :** Quelques curieux

**L'arbitre :** NB : Un meneur a consulté individuellement ses pairs et il mène l'organisation du jeu.

**Principale règle :** Aucun joueur ne doit courir sans ses jambes dans le sac. Disposition des joueurs au début du jeu. Les joueurs sont disposés derrière une ligne qui est un point de départ pour tous. Ils commencent à effectuer des bonds lorsque le meneur donne un signal de départ, mais avant tout, tous les joueurs se tiennent debout derrière cette ligne de départ.

*Figure 57. Disposition des joueurs sur le terrain de jeu.*

Disposition des joueurs derrière la ligne avant le signal de départ.



**Déroulement :** Les joueurs sont disposés les uns à côté des autres derrière en ligne. Ils sont espacés des uns aux autres d'au moins 2 à 3 mètres. Chaque joueur porte dans ses mains un sac. Chacun enfle ses jambes dans le sien et se tient prêt à jouer. Le meneur qui est aussi un joueur

Enfile lui aussi ses jambes dans son sac. Dès que tous les joueurs sont prêts, il donne le signal à la course aux sacs. Les joueurs une fois que le signal est donné, se mettent à effectuer des bonds en direction de la ligne d'arrivée. Le joueur qui arrive en dernière position est appelé joueur hérisson par le fait qu'il ne va pas vite. Il est puni pendant trois à quatre manches sans jouer avec les autres. Il reste assis sur le côté pendant que les autres jouent.

Pendant le déroulement du jeu, les joueurs peuvent mettre une difficulté dans le déroulement de ce jeu en mettant sur le parcours des obstacles à sauter. Suivant la distance à parcourir, ils peuvent disposer au sol des bâtons tous les 5 m pour en faire des obstacles à franchir les uns après les autres avant d'arriver au delà de la ligne d'arrivée. Le vainqueur est celui qui a couru le plus rapidement que les autres

**Analyse structurale du jeu :**

**Le modèle du jeu :**

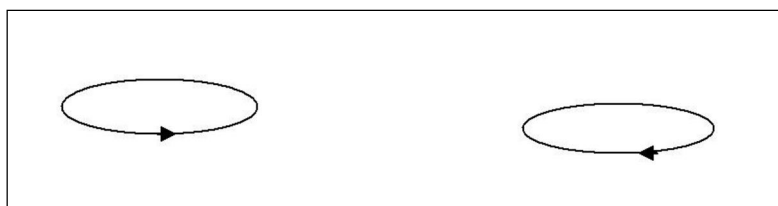
Dans ce jeu nous sommes en présence d'une situation psychomotrice où les joueurs n'ont en effet pas de communication motrice entre eux. Chacun fait la course pour soi-même. Certes, chaque joueur peut être influencé par d'autres joueurs, mais à la base, il n'y a pas d'interaction corporelle entre joueurs. C'est le chacun pour soi qui domine.

**Le système des scores :**

Il n'y a pas dans ce jeu un système de score à proprement parler ; tant un score limite, ni même en temps limite, encore moins des deux.

Il n'y a pas de règle spécifique pour marquer la fin du jeu. Elle intervient lorsque les joueurs l'ont décidé eux-mêmes.

**Figure 58.**



*Structure du type chacun pour soi : la relation est réflexive sur le joueur lui-même. Il n'y a pas de contact corporel entre les joueurs.*

**Le système des rôles**

On distingue un seul rôle à l'observation de ce jeu.

- Le joueur coureur

**Tableau 29. Des comportements moteurs.**

Rôles	Rapports à autru	Rapports à l'espace	Rapports au temps	Rapports aux objets
R1 : Le Coureur	Aucun	Se déplace droit devant soi, sans gêner les autres joueurs.	Commence le jeu dès que le meneur donne le signal de départ.	Porte un sac par ses jambes. Possibilités de franchir les bâtons disposés le long de son parcours.

### **Le système de changement de rôles**

Les joueurs ont tous les mêmes rôles au début du jeu. Cependant, pendant le déroulement du jeu le joueur qui arrive en dernier sur la ligne est appelé joueur hérisson. Il reste à la touche pendant 2 à 3 manches sans jouer. Il observe assis les autres jouer. Puis il sera autorisé de venir participer au jeu. A chaque manche il a un joueur hérisson ; ce dernier reste sur la touche et attend pendant deux manches.

Pendant ce jeu, il n'ya qu'un seul rôle qui est joué par tous les joueurs qui peuvent chacun à son tour selon ses capacités à devenir joueur hérisson à la fin du jeu. Les joueurs jouent le même rôle au fur et à mesure du déroulement du jeu.

### **Le système des sous rôles sociomoteurs**

**Figure 59. Des sous rôles sociomoteurs.**

Rôles	Sous rôles sociomoteurs	Classe d'interactions correspondantes
Joueur coureur	Coureur	Se déplace vers la ligne d'arrivée en faisant des bonds.

### **Réseau d'interaction de marque**

Dans ce jeu, il n'y a pas d'interaction de marque entre acteurs.

## **18.Selsla :(la chain)**

### **Principe de jeu :**

Les filles forment un grand cercle en se tenant la main de part et d'autre. Le chef du jeu (meneur de jeu), lance un cri très fort et le cercle se met à tourner de la gauche vers la droite ou de la droite vers la gauche tout en chantant. Au fur et à mesure que le cercle tourne, les filles se tiennent très fortement et se tirent mutuellement. Lorsque le cercle est rompu entre deux joueuses, celles-ci quittent le cercle et se mettent assises par terre au centre. Le jeu reprend jusqu'à ce qu'il reste que deux filles en jeu. Ce sont les gagnantes de la manche. Le principe est qu'il faut que les joueuses résistent du début à la fin du jeu.

### **Caractéristiques spatio-temporelles et matérielles Le**

**terrain :** la cour d'une habitation

**Le matériel ou objet de jeu :** un sifflet.

**La durée de jeu :** indéterminée et illimité

**Le moment de la pratique :** la soir au clair de lune

**La tenue vestimentaire:** Celle de tous les jours

**Le lieu de la pratique :** à la campagne.

**Saison de pratique :** Jeu pratiqué plus souvent en saison sèche.

**Aspect social et culturel :** ce jeu très ludique est pratiqué comme distraction ou divertissement. Il valorise le renforcement des liens entre les joueurs.

**Age :** 13 –14 -15 – voire 17 ans

**Nombre :** plusieurs (au moins une dizaine, sinon plus).

**Sexe :** exclusivement féminin.

**L'origine sociale des joueurs :** les joueurs sont d'origine villageoise.

**Les spectateurs :** les femmes seulement

**L'arbitre :** n'existe pas. Les joueuses elles mêmes régulent et

organise le jeu.

**Principale règle :** Ne pas lâcher la main de la partenaire pendant que le cercle tourne.

**Début du jeu :** les joueuses se consultent les unes après les autres pendant le tour des travaux champêtres et décident d'organiser en soirée une ronde.

#### **Aménagement de l'espace de jeu**

Les joueuses n'ont pas à aménager le terrain, généralement il est déjà prêt à être utilisé. Soit devant la maison familiale, soit à la place du village ou dans une cour d'école.

#### **Déroulement du jeu**

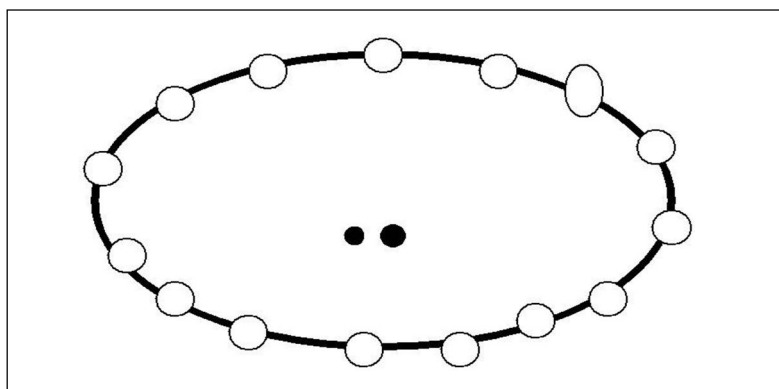
La joueuse meneuse organise les autres en formant un grand cercle. Qu'importe l'emplacement des joueuses dans le cercle. Les joueuses se tiennent très fortement en élargissant le cercle. Dès que les joueuses sont prêtes, la joueuse meneuse entonne une comptine et les autres joueurs répondent en chantant et le cercle se met à tourner progressivement de gauche à droite (lentement puis vite et très vite par la suite). Au fur et à mesure que le cercle tourne, les joueuses par lesquelles le cercle rompt sont éliminées et se mettent assises par terre au centre du cercle, pendant que les autres joueuses continuent à effectuer la ronde. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux joueuses. Ces deux joueuses sont alors les gagnantes. Le jeu reprend avec toutes les joueuses, les gagnantes et les perdantes de la manche précédente.

**Analyse structurale du jeu :**

**Le modèle du jeu :**

Ce fait appelle à une structure où les joueuses ont une interaction de coopération et d'aide entre elles, car elles se tiennent très fortement les mains pour ne rompre le cercle en même temps qu'elles tournent. Chaque joueuse s'applique à ne pas lâcher la main de sa partenaire, au risque d'être éliminée ; donc elle joue pour elle même d'abord. C'est le chacun pour soi qui est présent ici, mais en compagnie des autres joueuses qui forment la chaîne du cercle. Il y'a une interaction corporelle de coopération entre joueuses. Nous sommes en présence d'un jeu sociomoteur, puisque ce jeu ne peut pas être pratiqué par un seul individu.

*Figure 60. Structure du jeu: les joueuses sont en cercle se tenant la main et au centre deux éventuelles joueuses éliminées.*



*Une interaction de solidarité et de coopération entre les joueuses.*

**système des rôles sociomoteurs**

Au début du jeu, il n'existe qu'un seul rôle partagé par toutes les joueuses, celui de joueuses en action. Elles ont toutes les mêmes attributs et endossent le même rôle, même s'il y a possibilité d'avoir des joueuses éliminées au cours de la partie. Voici comment se traduisent ces rôles.



Tableau 30. Des comportements des rôles sociomoteurs.

Rôles	Rapports à autrui	Rapports au temps	Rapports à l'espace	Rapport aux objets
Joueuse en action.	Se donnent et se tiennent fortement la main en formant un cercle. S'applique pour ne pas lâcher la main de sa partenaire en tournant.	Commence de Jouer lorsque toutes les joueuses sont prêtes à jouer u coup de sifflet de la joueuse meneuse de jeu.	Tourne en cercle de gauche à droite ou inversement de droite à gauche selon la volonté de la meneuse. Peuvent changer de place selon les partenaires.	La meneuse qui est aussi une joueuse en action a un sifflet pour donner le signal de début de jeu ou le signal de fin de jeu ou de fin d'une manche.
(Eventualité d'une joueuse éliminée).	Observe les autres jouer et reste en attente	Subit le temps de passage des autres.	Reste assise au centre du cercle passivement sans rien faire, en attente de la fin d'une manche ou de la partie de jeu.	Aucun rapport aux objets.

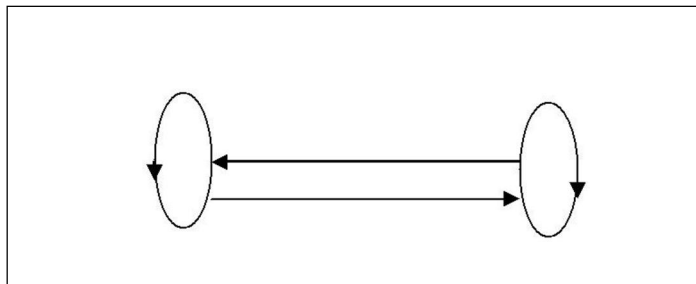
### Le changement des rôles sociomoteurs :

Toutes les joueuses ont le même rôle, le long de la partie, sauf si certaines d'entre elles sont éliminées, en ce moment-là et éventuellement il y'a aura un deuxième rôle de joueuse éliminée.

Matrice 15. De changement des rôles sociomoteurs.

Rôles	Joueur en action	Joueur éliminé	Totaux
Joueur en action	1	1	2
Eventuellement (joueuse éliminée).	1	1	2
Totaux	2	2	4

Figure 61. Graphe de changement de rôles sociomoteurs. Selon les résultats du jeu ils peuvent être instables.



Réseau instable et permutant entre toutes les joueuses (en action et éliminées).

#### Le système des scores :

Ce jeu n'a aucun système de score : pas de score limite, ni de temps limite. Il n'y a ni comptabilité ni mémoire. La fin du jeu intervient, lorsque les joueurs tous seuls mettent volontairement fin au déroulement de la partie. Il n'y a pas des récompenses spécifiques à la fin du jeu. Les vainqueurs sont celles qui ont réussi à se maintenir et à résister jusqu'à la fin du jeu sans lâcher les mains. Ce sont les joueuses par qui le cercle n'a pas rompu.

**Les récompenses après le déroulement du jeu :**

A la fin de ce jeu, il n'y a pas de récompense, seule la compagnie des autres constitue la richesse. Ce qui est important et valorisé dans cette pratique est tout juste le fait d'avoir passé des moments de joie ensemble entre filles. La solidarité est valorisée lors de cette pratique, du fait que les joueuses qui sont éliminées (assises au centre du cercle) pendant chaque manche reprennent le jeu à chaque fois qu'une manche recommence.

**Réseau d'interaction de marque :**

Il y'a une interaction de solidarité, de coopération et d'aide entre joueuses, lorsqu'elles se tiennent très fortement pour éviter de rompre le cercle. Chaque joueuse fait attention pour ne pas que le cercle rompe à son niveau.

**La fin du jeu :**

La fin du jeu intervient lorsque les joueurs sont fatigués et décident de commun accord l'arrêt du jeu après une ou plusieurs manches. Tout le monde peut être vainqueur et vaincus à la fin de la partie. N'ayant pas de règles de fin de jeu, cette pratique peut continuer de se jouer au gré des joueuses.

## **19. La course à cloche-pied**

### **Principe du jeu :**

Le jeu consiste en ce que les joueurs sur une ligne de départ effectuent une course à cloche-pied sur une distance d'au moins 20 à 30 m, voire 40 m, en enjambant des morceaux de cartons de forme rectangulaire. Ils doivent effectuer ladite course d'un point (A) à un point (B), en enjambant des petits morceaux d'écorce de forme rectangulaire, posés par terre sur le parcours. A l'aller, ils courent en utilisant seul le pied gauche, la jambe droite reste fléchie. Arrivés au dernier morceau d'écorce, ils le contournent et reviennent en changeant de pied, avec le pied droit, la jambe gauche fléchie, jusqu'au point de départ.

### **Caractéristiques spatio-temporelles et matérielles**

**Le terrain :** la cour d'une habitation, ou d'une école, à la place du village ou tout juste au coin de la rue.

**Le matériel ou objet de jeu :** des morceaux d'écorce de forme rectangulaire, retirés du tronc d'un arbre dans une forêt près du village. Chaque joueur doit avoir environ une dizaine de morceaux.

**La durée de jeu :** indéterminée et illimité

**Le moment de la pratique :** dans la journée

**La tenue vestimentaire :** celle de tous les jours

**Le lieu de la pratique :** à la campagne.

**Saison de pratique :** à n'importe quelle saison

**Aspect social et culturel :** ce jeu très ludique est pratiqué comme distraction ou divertissement pour les adolescents ; mais aussi une initiation à manipuler des objets proches de leur environnement.

**Âge :** 10 - 12 ans.

**Nombre :** une dizaine au moins

**Sexe :** masculin et les filles peuvent aussi pratiquer ce jeu .

**L'origine sociale des joueurs :** les joueurs proviennent de la campagne

**Les spectateurs :** quelques curieux peuvent assister au déroulement du jeu

**L'arbitre :** n'existe pas, un meneur dans le groupe peut réguler le déroulement du jeu.

**Règle du jeu :** aucun des joueurs ne doit courir avec les deux pieds, puis il ne faut pas marcher sur un morceau d'écorce en effectuant une course à cloche-pied du début à la fin du jeu. Celui des joueurs qui marche sur un morceau d'écorce est éliminé.

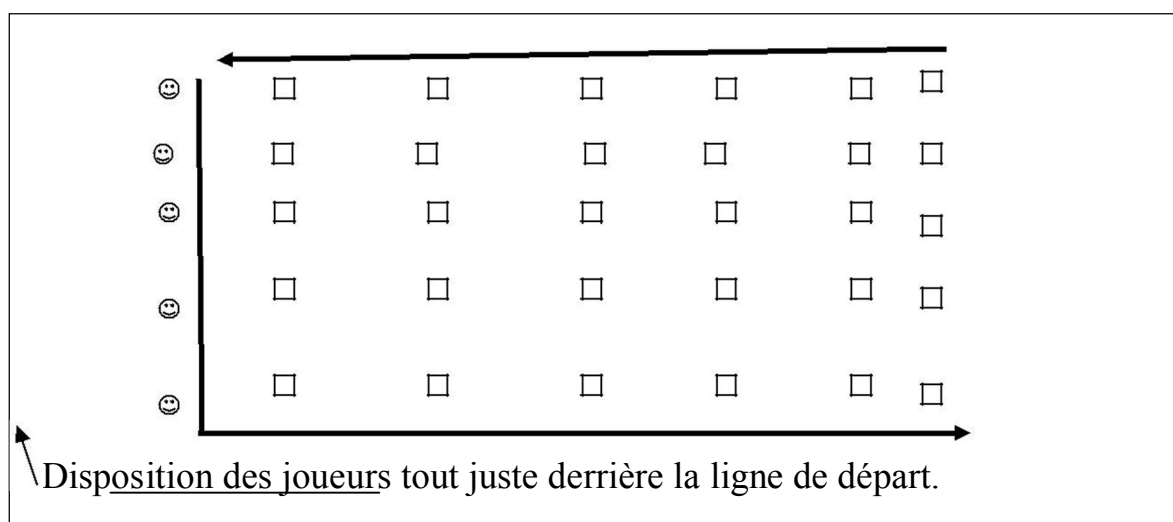
**Aménagement de l'espace de jeu et début du jeu :**

Les joueurs de bouche à oreille, se consultent et arrêtent ensemble l'idée d'aller jouer. Peu avant, ils se sont rendus dans la forêt pour y retirer du tronc d'un arbre chacun une planche d'écorce découpée en une dizaine de morceaux d'environ 30 cm de long et 15 à 20 cm de large. Le terrain est aménagé par les joueurs eux-mêmes quelques temps avant le déroulement. Sur un terrain plat et dégagé de tout obstacle gênant, ils tracent une ligne de départ et disposent devant chaque point de départ à environ tous les 3 ou tous les 5 m un morceau d'écorce suivant le schéma ci-après.

**Disposition des joueurs au début du jeu.**

*Figure 62. de la disposition des joueurs sur le terrain de jeu.*

Parcours à effectuer en aller et retour



### **Déroulement du jeu :**

Les joueurs se mettent debout derrière une ligne de départ, tracée à environ 20 à 30 m. Chaque joueur se met devant un point de départ en face sont placés tous les 3 à 5 m des morceaux d'écorce sur tout le parcours. A un signal donné par le meneur, les joueurs effectuent la course à cloche-pied, en enjambant les morceaux d'écorce posés tout le long du parcours. A l'aller, ils effectuent la course à cloche-pied sur une jambe, arrivés sur le dernier morceau d'écorce, ils effectuent un demi-tour et reviennent sur une autre jambe. S'ils ont commencé par le pied gauche, au retour, ils utilisent la jambe droite jusqu'à l'arrivée matérialisée par la ligne de départ. La ligne de départ est en même temps point de départ et point d'arrivée. Le joueur qui arrive avant tous les autres sans avoir marché sur un morceau d'écorce et sans avoir posé les deux pieds par terre tout le long de l'épreuve est celui qui aura gagné la manche de jeu.

### **Analyse structurale du jeu :**

**Le modèle du jeu :** Le jeu de la course à cloche-pied présente à son observation une structure de type chacun pour soi, car les joueurs effectuent une course individuelle chacun devant soi. Ils n'ont pas d'interaction corporelle avec autrui. Nous sommes en présence d'une situation motrice mettant en co-présence plusieurs individus qui peuvent s'influencer pendant l'action. Elle est désignée par co-motricité de simultanéité, car les joueurs courent en solo, mais aux côtés des autres joueurs, ils effectuent la course à cloche-pied en même temps. « *La particularité des situations de co-motricité est de mettre ensemble, dans un même espace, plusieurs intervenants, sans que l'action de chacun d'eux soit directement influencée, dans son accomplissement fonctionnel, par le comportement des autres* » nous dit Pierre PARLEBAS<sup>1</sup>.

Chaque joueur court pour soi-même, la relation est réflexive.

---

<sup>1</sup>.PARLEBAS (P.)- Jeux, sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice. Paris : INSEP, 1999, p67

**Structure du jeu : La relation est réflexive – chacun pour soi**

Figure 63. La structure du chacun pour soi.



**Le système des rôles sociomoteurs :**

Ce jeu recèle un seul rôle : celui de joueur en action. Le joueur qui effectue la course à cloche-pied sur toute la distance du parcours. Du point de départ au point d'arrivée, le joueur en action joue le même rôle, et durant toute la partie, c'est toujours et aussi le même rôle qui est joué par tous les joueurs. Voici comment ce rôle se comporte.

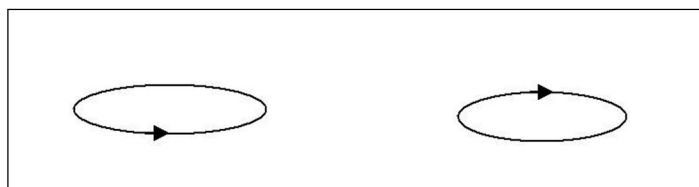
Tableau 31. Des rôles sociomoteurs.

Rôle	Rapports aux autres	Rapports au temps	Rapport à l'espace	Rapport aux objets
Joueur en action.	S'applique à effectuer la course à cloche-pied afin de faire mieux que les autres joueurs.	Commence à effectuer la course dès que le signal est donné par le meneur. Ne doit pas commencer avant le signal de départ. Subit le signal de départ donné par le meneur.	Reste derrière la ligne de départ avant le signal de départ.  Se déplace le long du parcours en aller et retour.	Doit faire attention pour ne pas marcher sur les plaques d'écorage posées le long du parcours. Ne doit pas toucher ces obstacles.

### **Le système de changement de rôles :**

Dans ce jeu, il n'y a pas de changement de rôle. Tous les joueurs jouent le même rôle du début à la fin de ce jeu de façon simultanée.

*Figure 64. Du réseau des rôles endossés par tous les joueurs. Il n'y a pas de changement de rôle dans cette pratique motrice.*



### **Le système des scores**

Cette situation motrice n'admet aucune règle sanctionnant la fin du jeu, à savoir pas de comptabilité de points. Ce jeu n'a aucun système de score : pas de score limite, ni de temps limite. Il n'y a ni comptabilité ni mémoire. La fin du jeu intervient, lorsque les joueurs décident d'arrêter. Les joueurs seuls mettent volontairement fin au déroulement de la rencontre. Ils n'ont aucune contrainte extérieure pour continuer ou arrêter le jeu.

### **Les récompenses après à la fin du jeu**

A la fin de ce jeu, il n'y a pas de récompenses, seule la compagnie avec les autres constitue le véritable enjeu de cette rencontre très conviviale.

### **Réseau d'interaction de marque**

Dans ce jeu il n'y a pas d'interaction de marque entre joueurs, car chacun joue pour soi-même et n'a aucune interaction corporelle avec d'autres joueurs.

### **La fin du jeu.**

La fin du jeu intervient lorsque les joueurs le décident volontairement. Ils décident ensemble de l'arrêt ou de la poursuite du jeu. Ce jeu n'ayant pas de règles de fin de jeu, il peut continuer à se jouer par volonté des joueuses.



## **20. Le jeu de balle tachkomte:**

### **Le Principe du jeu :**

Le bal avec un bâton et l'amener à un endroit spécifique a déjà été choisi par les deux équipes.

Principe peut être la même pour (hockey) quand il vient à mettre la balle à l'objectif de l'adversaire, l'objectif calculé lorsque la balle sur la ligne, pas dans cette infiltration de sport, toutes les erreurs effectuée directement, la peine mis en place après 4 mètres de l'objectif retourné le coup dans deux cas:

- La chute du bâton de la main du joueur quand de mise en œuvre.
- Ne pas toucher la balle quand la mise en œuvre de joueur.
- Définir un coup de pied de coin du coin, d'où la balle.

En cas d'égalité les deux équipes ont recouru règle à mettre en œuvre des sanctions, chaque équipe 04 grèves en cas d'égalité des voix pour chaque équipe sont ajoutés ont même coup d'être un gagnant.

Ne permet pas la levée du bâton au-dessus du niveau de l'épaule et ne peut être laissée à la garde du bâton et pris les mains à billes.

En ce qui concerne les irrégularités, chaque joueur expulsé une minute pour deux dans le cas un avertissement pour une faute, et les alarmes Dans le cas de la réception de deux cartons jaunes expulse lecteur évacué un carton rouge sur le terrain.



### **Caractéristiques spatio-temporelles et matérielles**

**Le terrain :** est un espace libre et dégagé de tout obstacle. Le jeu se pratique dans une cour d'habitation ou d'une école, à la place publique et plus précisément sur un terrain rectangulaire d'environ 20m à 30m de long sur 10 à 15m de large.

**Le matériel :** - Boule: faite de palmier.

- Bâtons: Fabriqué à partir du tronc de la paume et être incurvées dans la dernière et une longueur d'environ mètres

**La durée :** illimitée et indéterminée

**Le moment de la pratique :** dans la journée.

**La tenue vestimentaire :** celle de la vie quotidienne.

**Aspect social et culturel :** le jeu est pratiqué comme simple de distraction pour les filles et les garçons. La notion d'équité y est présente, puisque les joueurs peuvent équilibrer la composition des deux équipes en cours de rencontre, surtout qu'elles sont composées des filles et des garçons.

**Origine sociale des joueurs :** les joueurs proviennent de la campagne.

**Les participants: (07) joueurs clés et trois b (03) pour se réservent joueurs pour chaque équipe.**

**Age :** compris entre 8 ans et plus

**Nombre :** une demi-douzaine de joueurs environ par équipe au minimum.

**Sexe :** garçons.

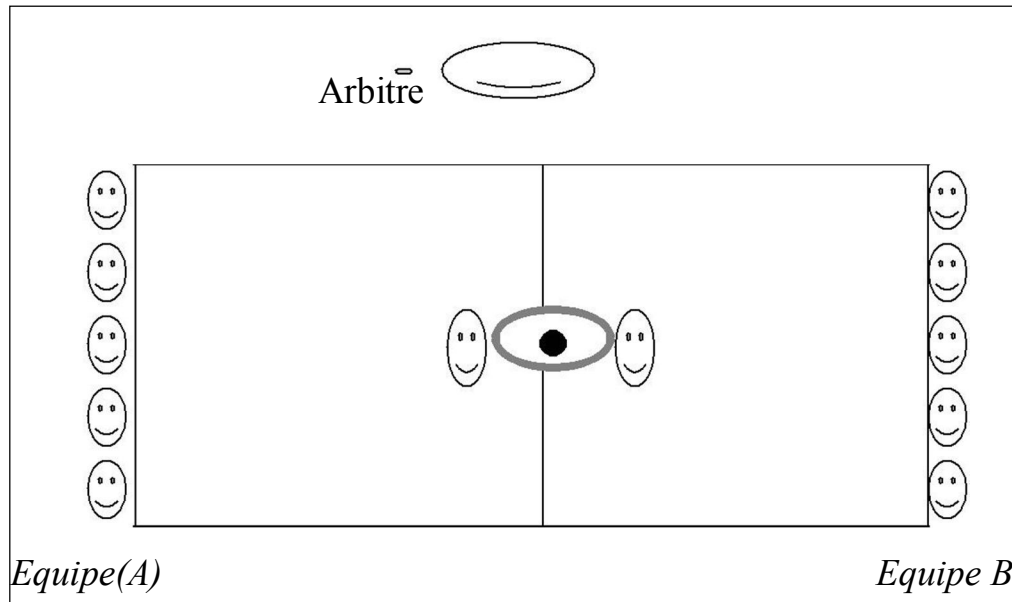
**Les spectateurs :** le jeu attire plusieurs curieux qui peuvent y participer Pendant cette pratique, les spectateurs sont toujours tentés d'y prendre part.

**L'arbitre :** il y'a un arbitre qui régule le déroulement du jeu. Son rôle est de donner le signal de début du jeu et de veiller à ce qu'aucun des deux joueurs en jeu ne piétine le cercle dans lequel est posée la balle au début du jeu. De même, il doit aussi veiller à ce que la balle soit bien posée au centre du cercle. Les deux joueurs en jeu doivent respecter la délimitation du cercle.

**Règle du jeu :**

Ne pas piétiner le cercle - Ne ramasser (voler) la balle qu'au signal donné par l'arbitre.

*Figure 65. Disposition des joueurs au début du jeu.*



**Le jeu commence (début du jeu)**

Les joueurs se retrouvent et décident de jouer. Ils se dirigent vers le terrain qu'ils ont eux-mêmes tracé. Au centre du terrain, un cercle d'environ 50 cm de diamètre est tracé et une balle posée au milieu de ce cercle suivant le schéma ci-dessous.

Les joueurs des deux équipes sont disposés chacune sur les largeurs d'un terrain rectangulaire d'environ 20 à 30 m de long sur 10 à 15 m de large au centre duquel un cercle d'environ 50 cm de diamètre est tracé. Une petite balle est posée au centre du cercle et deux joueurs désignés au hasard par l'arbitre se mettent autour du cercle au milieu du terrain. Chaque joueur se met debout du côté de son équipe et entre les deux posée par terre la petite balle.

L'arbitre peut se mettre soit hors et au bord du terrain, soit dans le terrain proche des deux joueurs tout juste pour donner le signal de début puis repartir sur les bords du terrain de veiller au bon déroulement du jeu. Dès que les deux joueurs sont prêts, l'arbitre donne le signal de début. Dès qu'un joueur réussit à

#### ***Chapitre IV: Analyse structurale des jeux traditionnels***

ramasser ou à voler la balle du cercle, il court vite en direction de son équipe transmette afin de la transmettre à un coéquipier qui le remplace toujours en courant afin de poser la balle au centre du cercle.

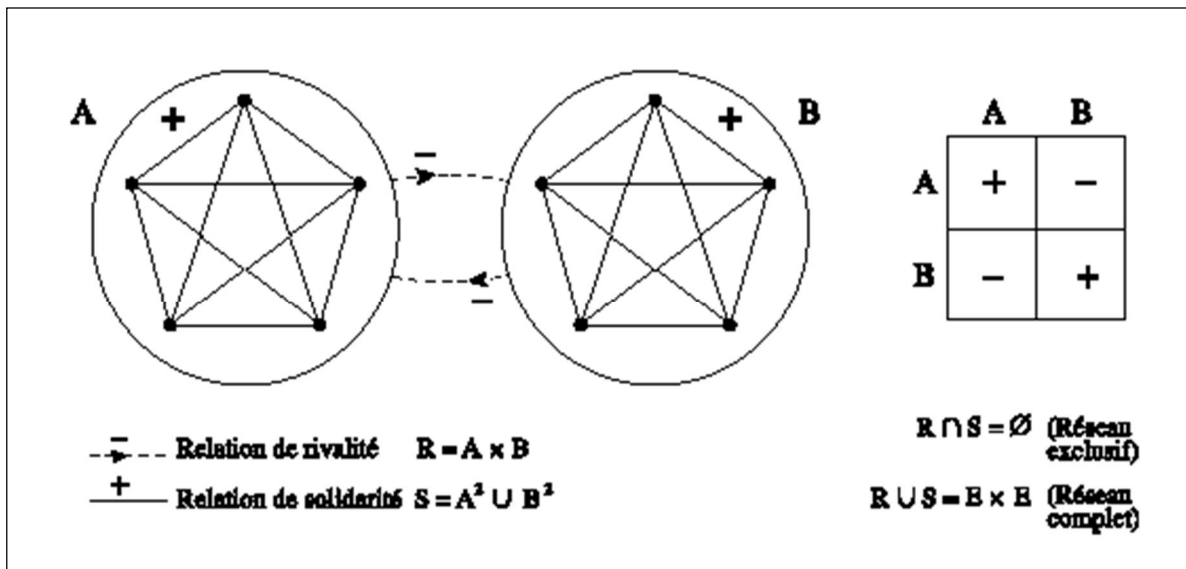
Le joueur qui n'a pas réussi à voler la balle lui aussi court en direction de son équipe demander une aide en prononçant le nom d'un coéquipier qui le remplace aussi en courant au centre du terrain rejoindre son adversaire ; et ainsi de suite. Le joueur qui est allé demander de l'aide (celui qui n'a pas réussi à voler la balle) reste avec ses coéquipiers jusqu'à son tour. A chaque fois qu'un joueur réussi à voler la balle et à la transmettre à un coéquipier, il marque un point pour son équipe. Le jeu continue ou s'arrête au bon vouloir des joueurs. Les joueurs de connivence avec l'arbitre peuvent équilibrer la composition des équipes selon qu'il y'ait plus de filles dans telle ou telle équipe, ou selon qu'il y'ait des plus petits ou les plus grands dans telle ou telle équipe.

#### **Analyse structurale du jeu :**

#### **Le modèle du jeu :**

Ce jeu présente une structure du type une équipe contre une autre, par l'intermédiaire des joueurs qui s'affrontent individuellement. C'est un duel d'équipe dit symétrique, étant donné que les équipes présentent les structures identiques, composition en nombre de joueurs, conditions, statut des joueurs etc. Les joueurs d'une même équipe coopèrent entre eux, mais entre adversaires, il y a la stricte opposition, puisqu'ils se surveillent jusqu'à ce qu'un joueur réussisse à subtiliser la balle et à la transmettre à un coéquipier.

Figure 66. Graphe de la structure du jeu de type une équipe contre une autre: C'est un jeu sociomoteur.



### Relation de contre-communication motrice ( - ) entre joueurs

#### Le système des rôles moteurs du jeu.

Nous nous trouvons devant une pratique qui comporte deux rôles ; d'une part, les joueurs en lutte ou en action, c'est à dire ceux qui sont au centre du terrain et autour du cercle dans lequel est posée une balle. Ils sont ceux par lesquels le jeu commence et sont au centre du terrain en train de se disputer la balle.

Il y'a d'autre part, les autres joueurs en attente dans leur camp respectif. Ils restent en alerte sur les largeurs du terrain, jusqu'à ce que d'une part le coéquipier vienne solliciter de l'aide pour le vaincu et transmettre la balle pour le vainqueur.

Tableau 32. Des comportements des rôles moteurs.

Rôles	Rapport à autrui	Rapport à l'espace	Rapport au Temps	Rapport aux objets
Joueur en action	Porte son attention sur la balle et sur son adversaire. Se tient prêt à la lutte avec son adversaire et le surveille afin de subtiliser la balle. Tente de subtiliser la balle et de la transmettre à un de ses coéquipiers.	Reste debout puis, buste baissé et jambes fléchies au centre du terrain autour du cercle. Court avec la balle en direction de ses coéquipiers. Prend la place de son coéquipier à qui elle transmet la balle.	Subit le temps de l'arbitre qui donne le signal de début. Réagit très vite en vue de subtiliser la balle à son adversaire.	Tente de subtiliser la balle en la ramassant. Ramasse la balle. Le vaincu n'a aucun rapport avec la balle.
Joueur en attente	Impatient et en attente de recevoir la balle de son coéquipier.	Reste debout sur la ligne aux côtés des coéquipiers.	Subit le temps de la lutte entre les deux joueurs en action.	Néant

**Le système de changement de rôle.**

*Matrice 16. De changement de rôle.*

<b>Rôles</b>	<b>Joueur en action</b>	<b>Joueur en attente</b>	<b>Total</b>
Joueur en action	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
Joueur en attente	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
Total	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>

**Le système de score**

Il n'y a pas de règle sanctionnant la fin du jeu en terme de comptabilité de points. Il n'y a ni score limite, ni temps limite, ni la combinaison des deux.

**Les récompenses à l'issue du jeu**

Aucune récompense n'est attribuée aux joueurs en fin de partie ou en fin de manche de jeu. La plus grande récompense est le simple fait d'avoir passé des moments de distraction ensemble. Le grand enjeu de cette pratique c'est le principe de s'affronter entre joueurs ; surtout le fait que les filles affrontent les garçons sans crainte, ni complexe.

**Les interactions de marque**

Il y'a des interactions de marque pendant la pratique de ce jeu. Entre adversaires, il y'a une opposition (joueurs se trouvant au centre du terrain autour du cercle), car ils se surveillent et tentent chacun de ramasser ou de subtiliser la balle se trouvant par terre au milieu du cercle.

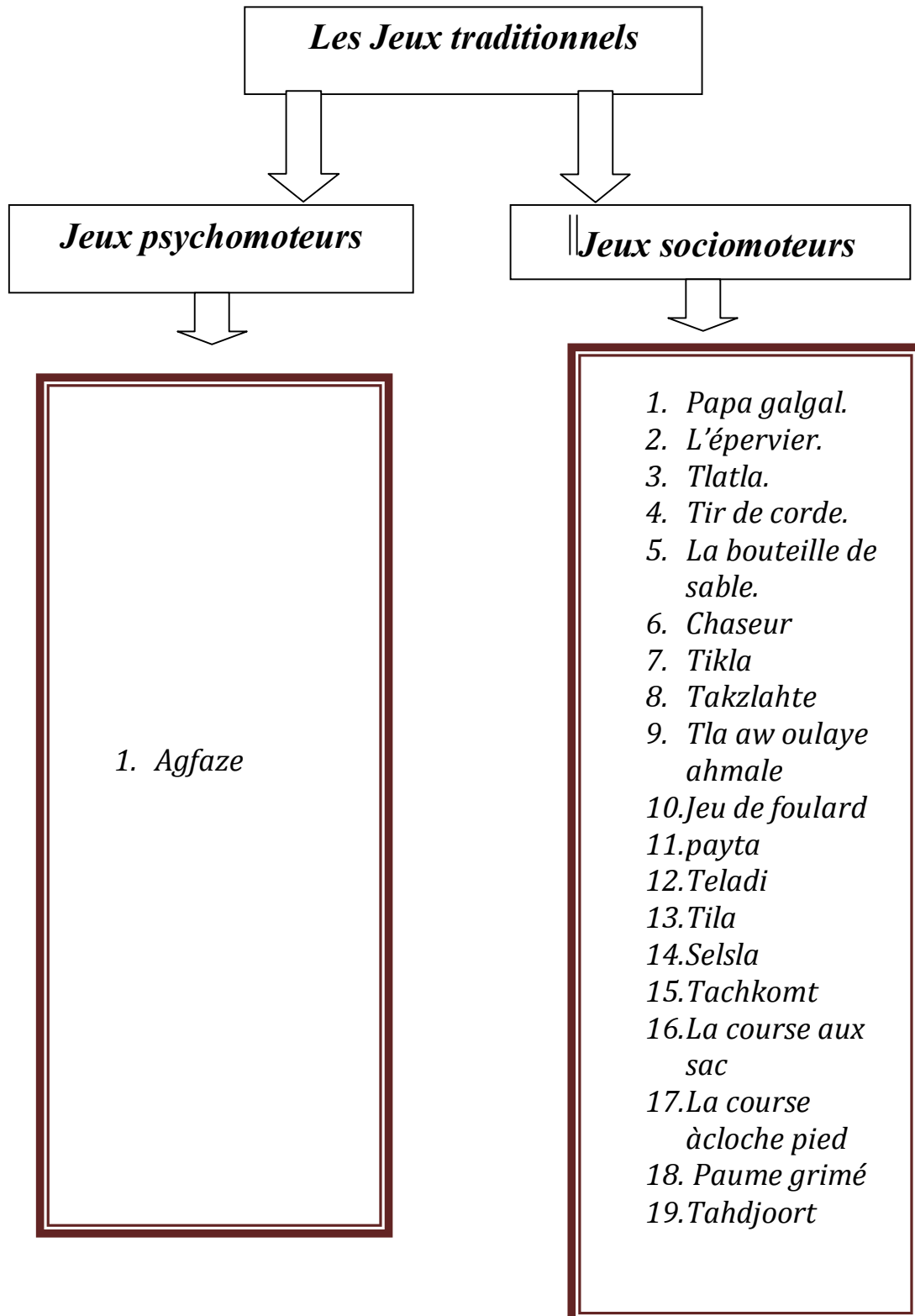
***Chapitre V:***  
***Classification des jeux mozabites étudiés***



## Chapitre V:Classification des jeux mozabites étudiés

### 1. Classification des jeux traditionnels:

Figure 67. Classification des jeux mozabites étudiés en deux grandes familles. jeux socio-moteurs et jeux psychomoteurs.

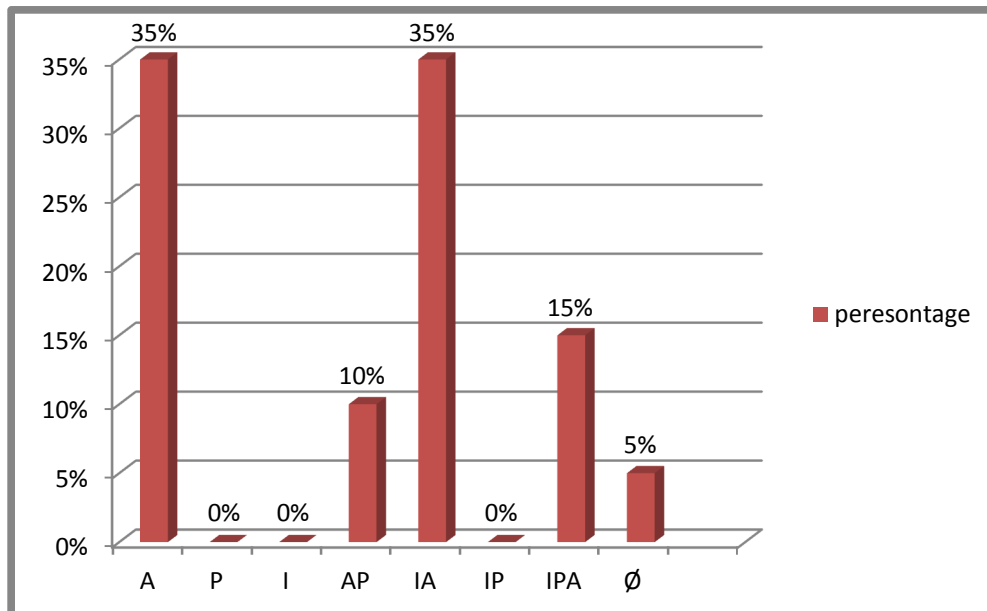


**2. Classification des jeux étudiés selon les trois critères fondamentaux de l'action motrice.**

Tableau 33. Critères de classification dans le simplexe S3\*

	Critères de classification dans le simplexe S3							
Classes	A	P	I	AP	IA	IP	IPA	Ø
Nombre 8	7	0	0	2	7	0	3	1

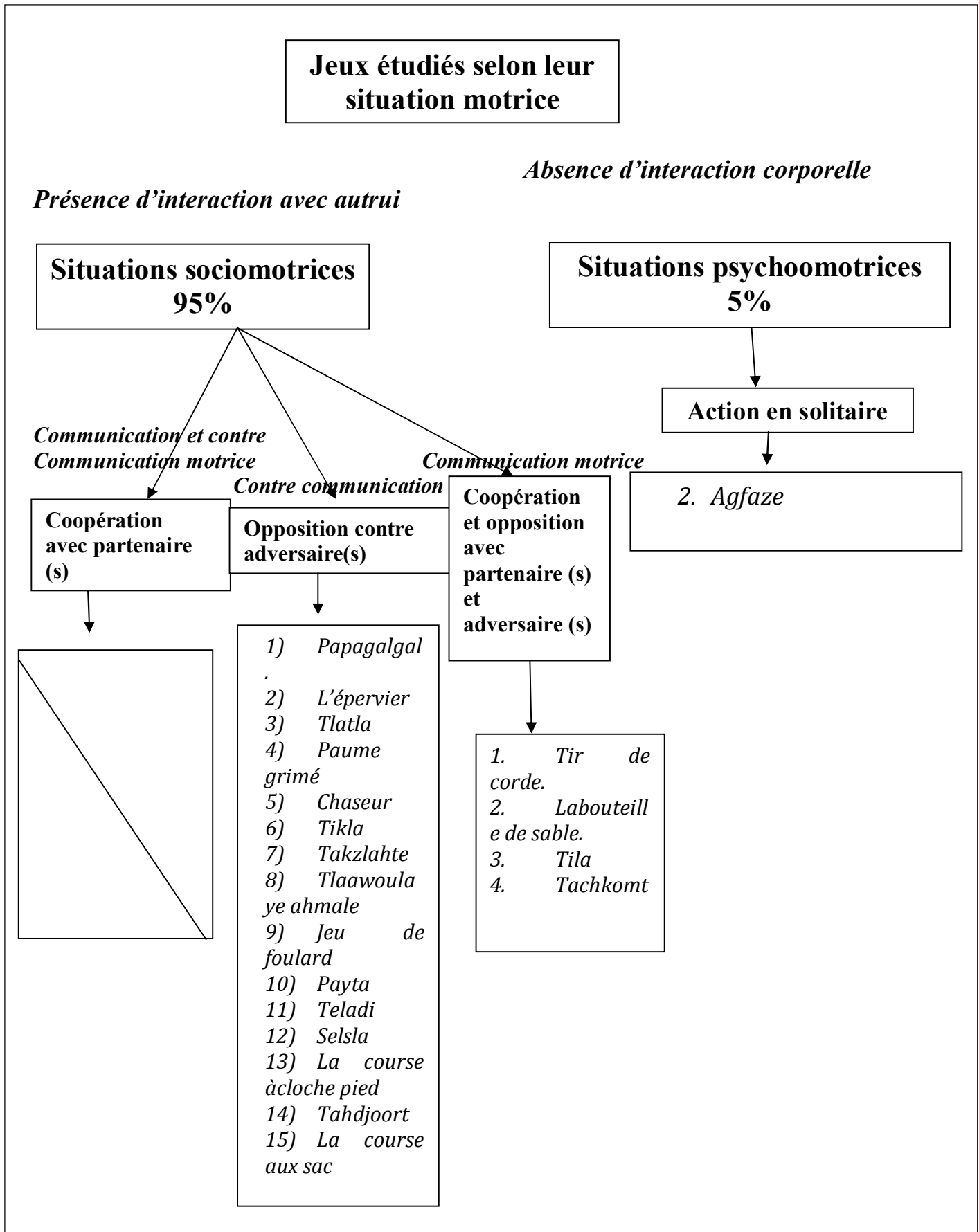
Figure 68. De la distribution des jeux traditionnels en fonction des différents critères de l'action motrice.



Comme on le voit dans la figure 65 qui suit, la classification des jeux étudiés selon leur situation motrice nous indique que dans la société mozabites, les jeux traditionnels pratiqués en groupe sont d'une très forte proportion par rapport à ceux pratiqués en solitaire (sans partenaire ni adversaire). En effet, 95% des jeux sont sociomoteurs et 5% sont des jeux psychomoteurs.

\* Selon pierre parlebas I = Incertitude issue du milieu physique P= Partenaire A= Adversaire

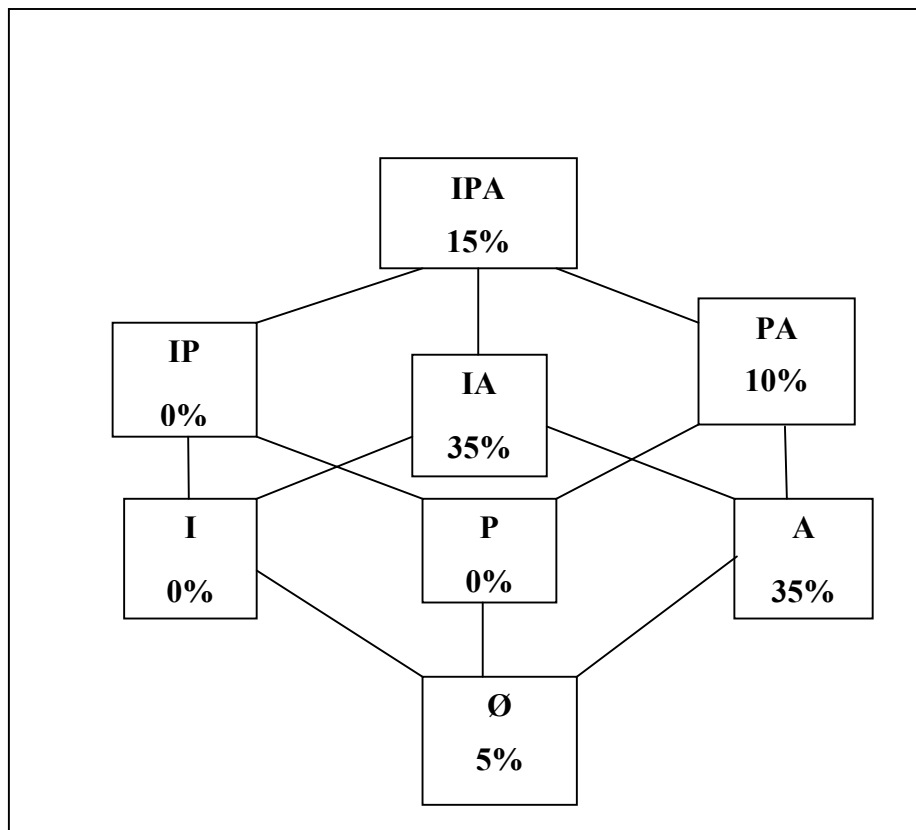
Figure 69. Les différentes situations motrices répertoriées.



La répartition de tout le corpus de 40 jeux traditionnels mozabites étudiés selon les trois critères fondamentaux de l'action motrice à savoir : l'incertitude issue du milieu, la présence d'adversaire ou de partenaire se présente dans le simplexe S3 comme suit.

### 3. Répartition des jeux sur le simplexe S3

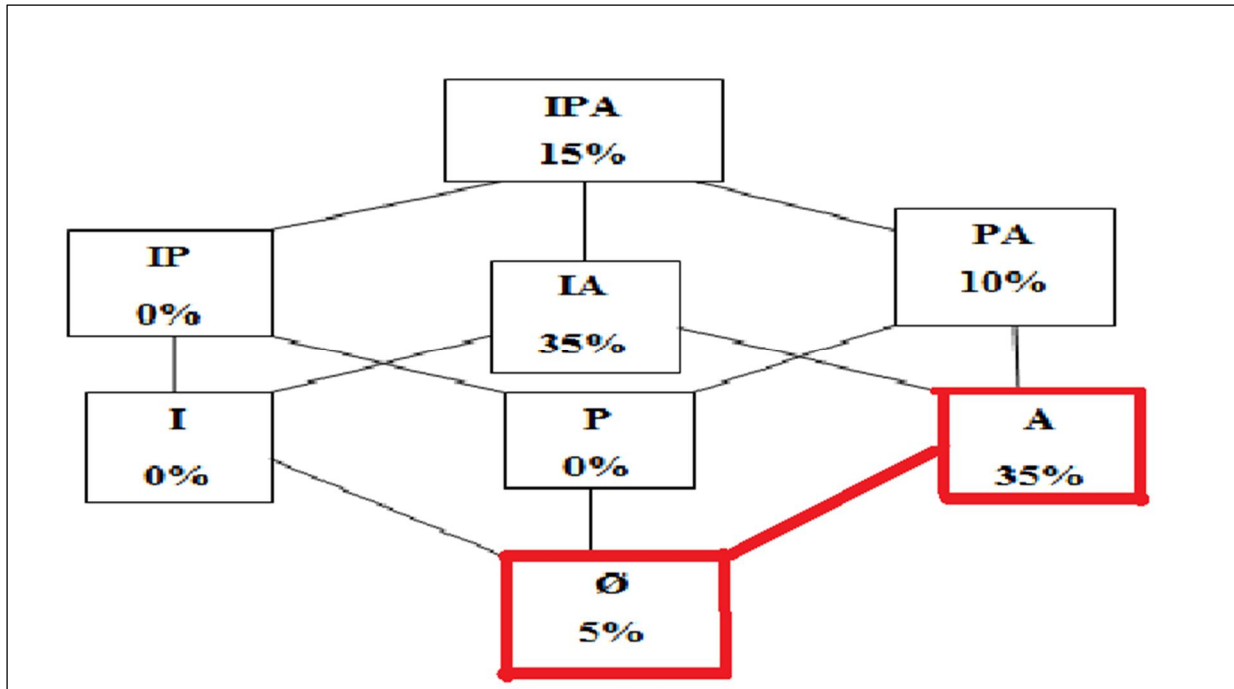
*Figure 70. Répartition des jeux étudiés dans le simplexe S3.*



L'analyse du simplexe S3 de la théorie des jeux sportifs est l'étude combinée des rapports que les joueurs ont d'une part entre eux et d'autre part avec l'espace dans lequel ils jouent.

Cela permet donc une étude simultanée des relations qu'entretiennent les individus entre eux dans le milieu qui les entoure traditionnellement. On observe dans le simplexe deux catégories des jeux qui sont plus favorisées que d'autres : les jeux pratiqués en solo, dans un espace stable et les jeux qui appellent une rivalité ou une opposition entre joueurs. Ils correspondent à 40 % des jeux (l'arête A-Ø) alors que tous les autres représentent 60 % des jeux. Les jeux qui sont socialement importants chez les peuples mozabites sont donc ceux pendant lesquels le joueur est face à un autre en stricte opposition où la relation ( R ) de rivalité ou la contre-communication directe est présente. Le joueur est soit sans adversaire ni partenaire dans un milieu dépourvu d'incertitude, soit il est face aux autres en situation d'affrontement.

*Figure 71. Distribution dans le simplexe S3 de l'arête (Ø – A) des jeux psychomoteurs et d'opposition sans incertitude en gras face à tous les autres.*

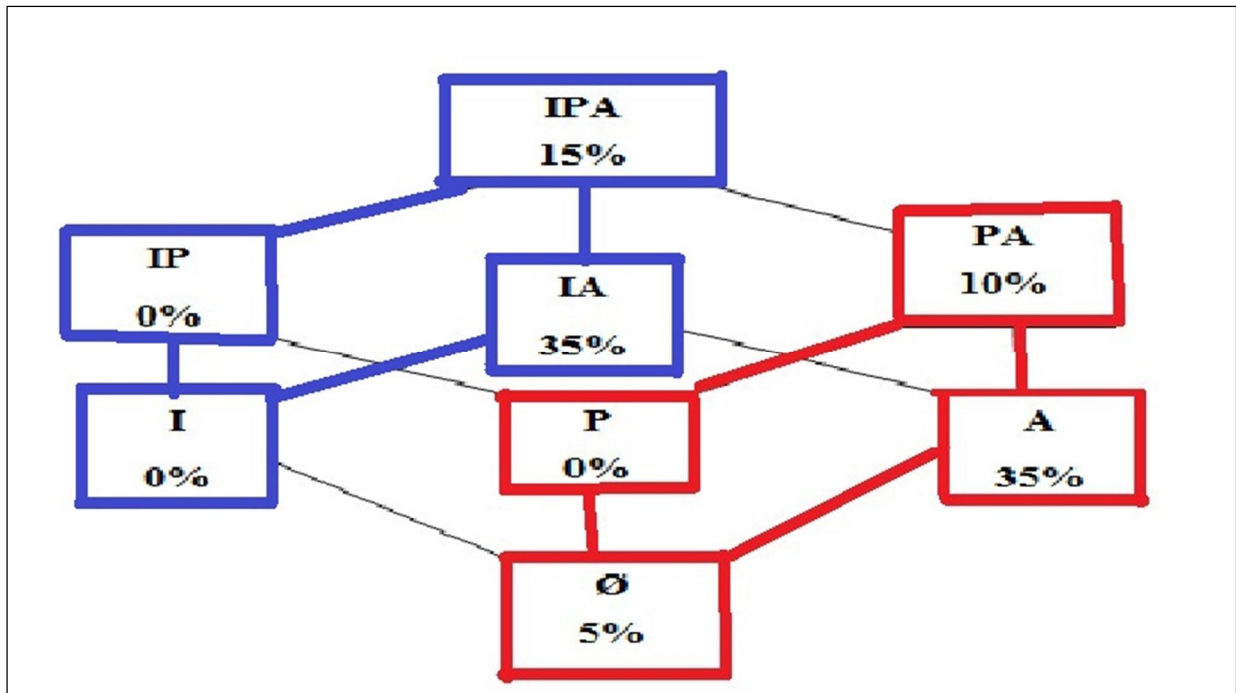


#### **4. Le joueur et son rapport à l'espace:**

La structure des jeux est divisée en deux pôles par rapport à l'état de l'espace de jeux. Dans tout le corpus, 90% des jeux Mozabites sont pratiqués dans un milieu plutôt stable, dépourvu d'incertitude (35% des jeux avec adversaires, 0% des jeux en solo et dont l'incertitude est nulle, 10 % des jeux avec adversaires – partenaires, 0% des jeux avec partenaires). Seuls 0 % des jeux sont pratiqués dans milieu incertain. En effet, les zones aquatiques sont géographiquement très rares dans les pays Mozabites.

La superficie de la zone où les jeux sont étudiés est couverte de forêt et de terre ferme, même si on peut rencontrer par ci ou par là quelques petites rivières qui serpentent les forêts ou les villages. Les populations sont donc en phase avec leur milieu naturel qui est stable. Tant pour les enfants qui jouent que pour les adultes les différentes activités sont menées en rapport avec la stabilité de l'espace. Pour l'implantation de l'habitat ou des différentes activités de chasse, de cueillette et de culture vivrière, les populations mozabites évoluent à plus de 50% dans un espace local plutôt maîtrisable et certain. Les 50 % de l'espace incertain permettent aux populations de pratiquer quelques activités comme la grande pêche qui ne peut se faire que pendant la saison sèche lorsque les rivières ou les fleuves ne sont pas en crue. Les deux états opposés de l'espace (stabilité et incertitude) correspondent aux deux faces du simplexe S3 illustrées et représentées de la manière suivante :

Figure 72. L'incertitude dans le simplexe S3. Les deux faces de l'état de l'espace du simplexe S3 : toutes les catégories qui ont une incertitude issue du milieu (I) et en face toutes celles dépourvues d'incertitude, sans le (I).



##### 5. Le joueur tout seul en rapport avec les aléas de la nature et son rapport à autrui:

Nous avons dans le rapport du joueur à l'espace opposé deux faces du simplexe S3, l'une avec présence de l'incertitude ( I ) en bleu et l'autre dépourvue d'incertitude sans le ( I ) en rouge. Nous pouvons également étudier dans ce simplexe S3 ou analyser les jeux mozabites par rapports aux relations possibles entre les joueurs, en tenant compte de la présence ou non d'un adversaire ou d'un partenaire. On est en présence de deux aspects qui sont la psychomotricité et la coopération-opposition.

## **6. La psychomotricité des jeux étudiés :**

Ces pratiques sont essentiellement celles où les interactions corporelles sont inexistantes entre joueurs ; autrement dit, ce sont des jeux où les joueurs évoluent en solo. Le joueur n'a aucune interaction avec autrui. Ils représentent 5% des jeux étudiés. Comme au jeu de « Agfaze », les joueurs effectuent la descente de la pente chacun à son tour, sans interagir avec un autre joueur. Il se laisse glisser pour lui-même, ensuite il n'a aucune interaction corporelle avec d'autres joueurs. De même, à « l'épreuve du feu » pratiqué dans les localités Mozabites .

Le jeu de tlatla pratiqué dans la maison des hommes afin de préparer les adolescents à la cérémonie de circoncision se pratique occasionnellement et se prépare par le jeu avant le moment du passage à l'épreuve proprement dite. De même, à l'observation du jeu de « tahdlort » (le joueur adroit), les joueurs n'interagissent pas dans l'accomplissement de leur tâche. A tour de rôle, ils effectuent les différentes épreuves. Il s'agit là de la co-motricité d'alternance. Sont pratiqués aussi des jeux où les acteurs effectuent les épreuves en solo, mais les joueurs les pratiquent au même moment ; la course à cloche pied, jeu de « tikla », il s'agit dans ce cas d'une co-motricité de simultanéité.

Certaines activités sont pratiquées dans un milieu incertain comme le jeu de « paume grimpé » qui consiste à chercher des dattes.

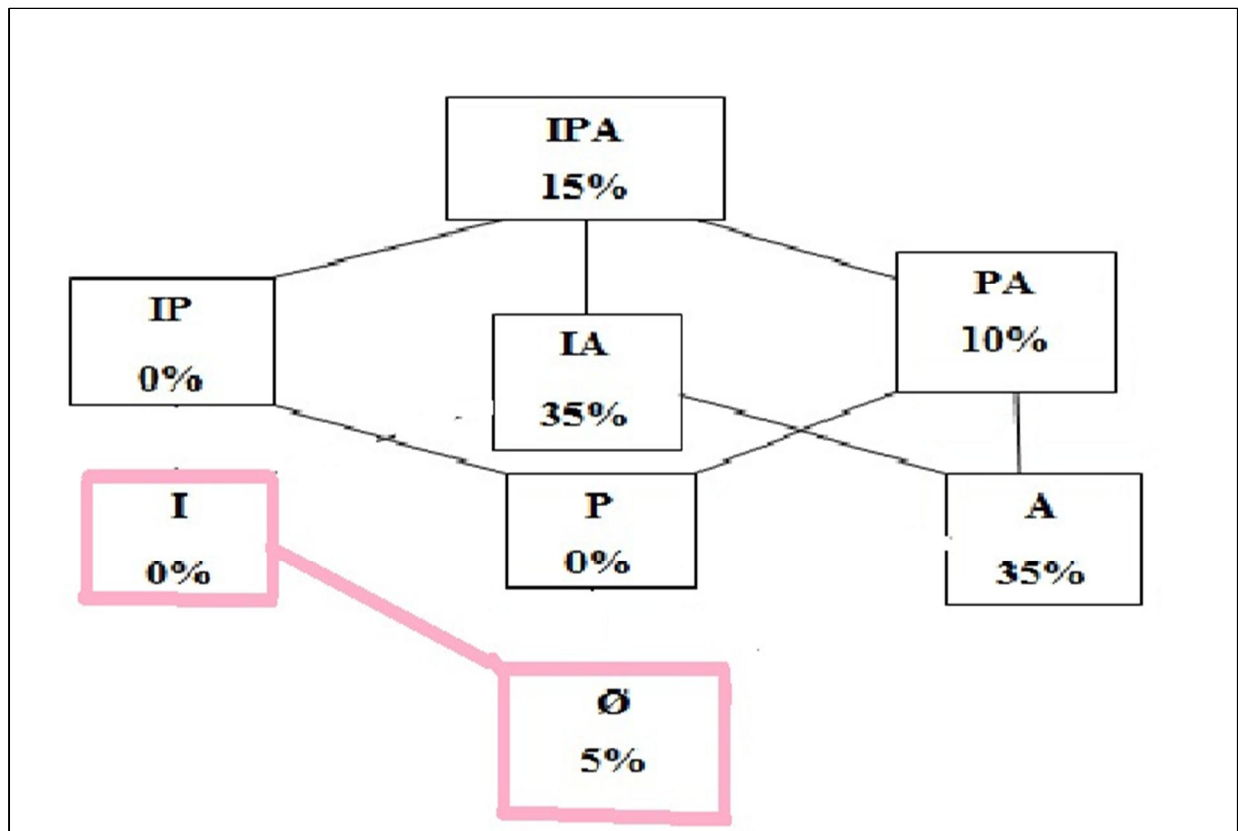
Sur tout l'ensemble des jeux étudiés, ces activités qui ne font pas appel à autrui représentent 5% et concernent l'arête ( $\emptyset - I$ ) en violet. Ces jeux se pratiquent sans adversaires ni partenaires (A et P étant absents). Dans le monde culturel et ludique des peuples Mozabites la psychomotricité est un facteur déterminant d'autonomie. Elle permet au jeune Mozabite d'effectuer seul des activités de la vie courante, ce qui renforce son autonomie dans le processus de socialisation. La psychomotricité est un domaine qui concerne l'habileté de l'enfant jouant ou effectuant des activités en solitaire. Il se perfectionne et a



tendance à automatiser des comportements ou des mouvements qui le rendent performant.

Cette habileté psychomotrice ne signifie pas que l'enfant est forcément isolé des autres, il peut être à côté d'autres enfants et peuvent s'influencer mutuellement.

Figure 73. Représentation de la psychomotricité dans le simplexe S3, en gras et : les deux sommets et l'arête (Ø - I).



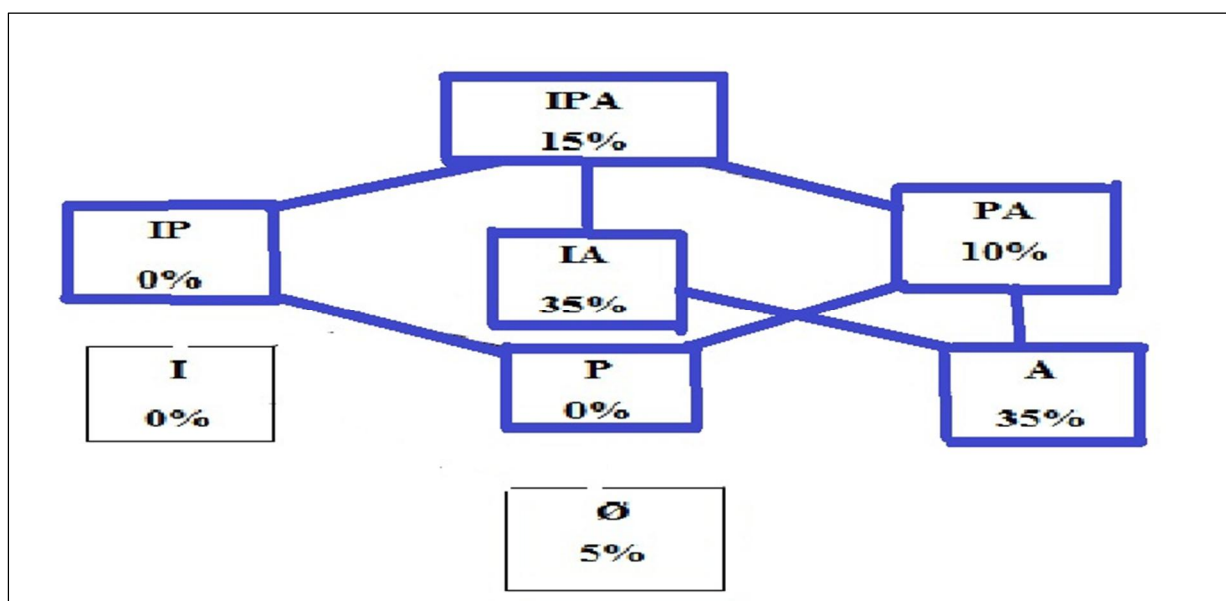
### 7. La sociomotricité dans les jeux Mozabites:

En revanche, les six autres sommets (A, P, IA, IP, PA, IPA) du simplexe S3 correspondent aux jeux socio-moteurs étudiés. La différence entre ces jeux s'inscrit du point de vue de l'interaction motrice où le comportement d'un joueur est influencé ou modifié d'une façon observable et instrumentale par le comportement d'un autre joueur en action. Le réseau de communication motrice marque toutes les relations possibles entre les différents acteurs dans

## Chapitre V: Classification des jeux mozabites étudiés

l'accomplissement ou la réalisation de la tâche. Ces systèmes mettent en relief différents types de rapports entre joueurs. La communication motrice qui intervient lorsqu'il y a une interaction positive par coopération, entraide ou par solidarité des joueurs ; d'autre part, la contre communication motrice lorsqu'il y a des rapports d'antagonisme, d'opposition ou de rivalité entre joueurs. C'est le domaine de socialisation par excellence dans les pratiques corporelles et notamment des jeux. L'enfant jouant en groupe développe en son sein et au niveau des autres diverses capacités à appréhender, à interagir lorsque se présente une quelconque situation. C'est en s'affrontant aux autres que l'enfant acquiert de l'expérience.

**Figure 74. La sociomotricité des jeux Mozabites dans le simplexe S3- en gras des six sommets (A, P, IA, IP, PA, IPA) et des sept arêtes.**



Dans la société Mozabites d'hier comme dans celle d'aujourd'hui, le jeune enfant jouant est celui qui est capable d'apporter aux autres son savoir-faire et d'apprendre des autres le leur. Ces pratiques représentent dans notre corpus témoin 95% des jeux se situant dans le simplexe S3 en bleu.

**Remarques :** Comparaison de la psychomotricité et de la socio-motricité le simplexe S3. En isolant la variable incertitude, il apparaît clairement que dans les deux domaines aucun aspect ne les unit. Tous les jeux psychomoteurs sont sans partenaires et sans adversaires puis, tous les jeux socio-moteurs sont des jeux soit de coopération avec un partenaire, soit d'opposition ou de rivalité avec un adversaire. Il n'y a donc pas d'ambiguïté entre les deux domaines. Un jeu est soit psychomoteur, soit socio-moteur. La société Mozabites favoriserait-elle plus les jeux socio-moteurs aux jeux psychomoteurs lorsqu'on observe leurs proportions très inégalement réparties dans le simplexe S3 ?

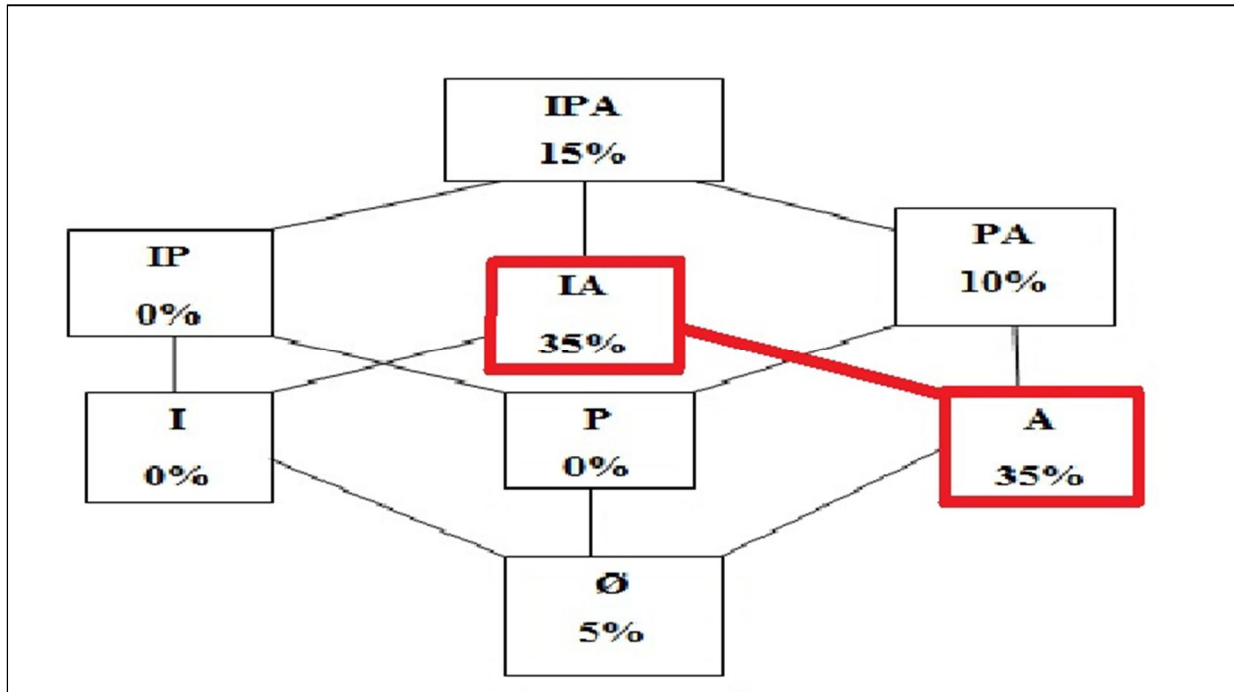
### **7.1. La stricte opposition des adversaires dans le jeu:**

A l'observation des jeux on constate qu'il y'a présence de la pure opposition ou rivalité entre adversaires pendant la pratique de certains jeux Mozabites. Ces jeux représentent. 70% du corpus des jeux étudiés.

Ce sont des jeux où les adversaires sont scrupuleusement en opposition, soit par contact corporel, soit par contact visuel ou auditif comme au jeu de « papa galgal », soit par occupation de l'espace comme au jeu de où un joueur doit occuper l'espace de son adversaire le plus rapidement possible, ou alors par l'intermédiaire d'un instrument à l'image du jeu de « l'épreuve de force ». Ce jeu permet à chaque joueur de tenter de ramener son adversaire en le tirant dans son camp par l'intermédiaire d'une corde reliée à chaque extrémité à un morceau de bois tenu par les deux joueurs. Tout comme pendant une variante de ce jeu qui consiste en ce que deux joueurs tenant la même corde, tentent de ramener l'adversaire dans son camp en tirant sur cette corde. Pendant cette variante, la contre communication motrice est aussi instrumental. On peut penser à la suite des observations menées que les activités de stricte opposition reflètent bien la réalité dans la société Mozabites .

De l'opposition ou de la contradiction apparaissent des idées neuves et innovantes, nécessaires pour la vie dans une société.

Figure 75. Représentation dans le simplexe  $S_3$  de l'arête et des sommets (IA – A) de la pure opposition dans les jeux en gras.



Les différentes composantes de cette société sont confrontées chaque jour à une stricte opposition pour leur survie. D'abord contre la nature qu'ils doivent explorer et transformer chaque jour dans l'acquisition de leur bien être quotidien. Quels que soient le temps et les circonstances, ces populations doivent être pour mener leurs activités de chasse, de pêche et de cueillette pour leur survie en opposition perpétuelle contre les aléas de l'environnement d'une part et entre elles-mêmes d'autre part. Des alliances occasionnelles qui se nouent et se dénouent.

Pendant leurs activités traditionnelles, elles ont besoin d'une initiation à la bravoure, au courage, à l'habileté, l'adresse et aux autres qualités nécessaires à la réalisation des activités de leur quotidien. Par rapport aux autres la stricte opposition tant corporelle qu'instrumentale y est présente car, il faut s'aiguiser et jauger la force, l'adresse de l'autre joueur ou l'habileté des plus jeunes entre

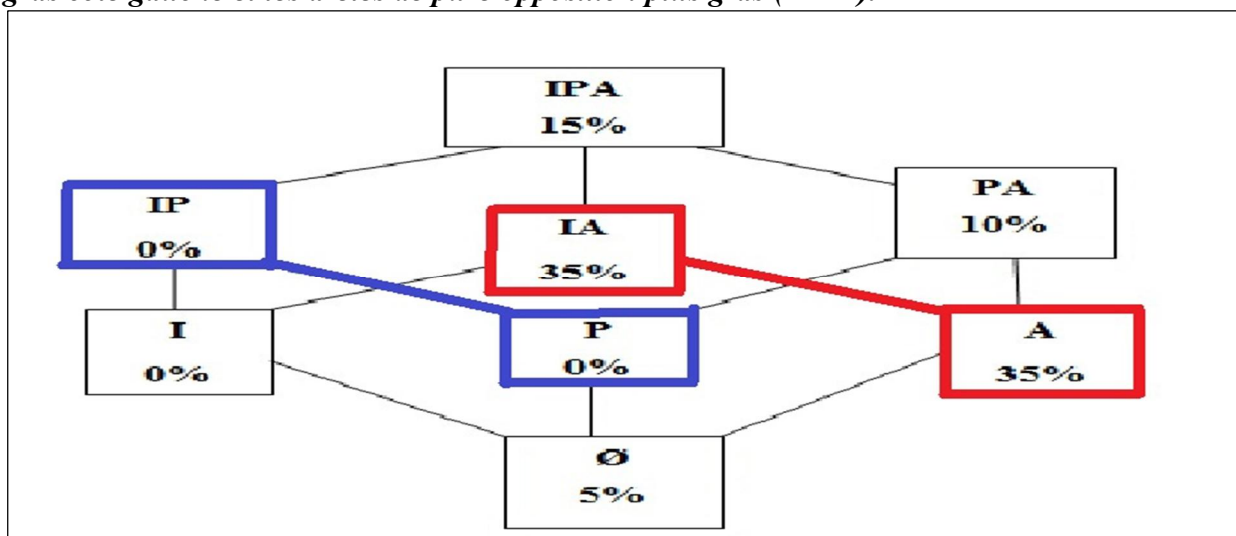
eux afin de les rendre plus efficaces dans la société des adultes qu'ils seront amenés à construire. Le jeu de « takzlahte » pratiqué dans un milieu plein d'incertitude. Alors que le joueur est confronté (opposé) au courant du marigot contre lequel il doit nager et tenter d'attraper son adversaire puis le présenter à la surface. Pendant qu'il est à la poursuite de son adversaire, ce dernier cherche à s'échapper, à fuir et à ne pas se laisser saisir. Il y'a là une relation d'opposition ou d'antagonisme entre les deux joueurs.

## 7.2. La pure coopération et la pure opposition dans les jeux:

Cette catégorie d'activités qui représente 30% de tous les jeux étudiés rassemble près de la moitié des activités de grandes densités dans leur déroulement. Il y'a une foison d'interactions, de communication et contre-communications motrices. Très souvent des activités ayant des structures de duels symétriques ou dissymétriques entre groupes de joueurs. L'exemple du jeu de tahdjort et caractérisé par deux groupes chacun dans son camp qui se tirent une longue corde.

Le jeu consistant à ramener au moins un joueur de l'équipe adverse dans son camp. Ainsi, il y'a la contre communication motrice entre joueurs d'équipes opposées et communication motrice entre joueurs de la même équipe.

Figure 76. Représentation dans le simplexe S3 des arêtes (P-IP) de pure coopération en de gras côté gauche et les arêtes de pure opposition plus gras (A-IA).



## *Chapitre V: Classification des jeux mozabites étudiés*

Le célèbre jeu de thachkomt pratiqué par presque toutes les Adoléscentes est une illustration de la vie communautaire, caractérisée par une coopération entre joueuses et une opposition entre adversaires d'autre part. Ce jeu possède une structure qui évolue du un contre un, opposant deux joueuses en duel symétrique vers une structure de un Contre tous opposant une joueuse contre un groupe de joueuses lors d'un duel dissymétrique. L'évolution du modèle de jeu selon les phases caractérise une instabilité de la structure de cette pratique et par là, une réalité sociale dans la vie des populations congolaises en générale et Mozabites en particulier.

**8. Intra culturelles comparaisons du simplexe s3 des trois régions en Algérie : les mozabites, les Touaregs et les Kabyles:**

Les comparaisons des classes d'équivalences des jeux traditionnels de trois régions différentes en Algérie, les mozabites, les Touaregs et les Kabyles (les amazighes), révèle que les trois peuples préfèrent les jeux se déroulement .

Le comparaison Intra culturelles entre trois régions algériennes les mozabites, les Touaregs et les Kabyles par le critère de simplexe S3 est important pour détermine les caractéristiques de société mozabites .

Critères de classification dans le simplexe S3 analyse les jeux a catégorie suivantes :

**Situations sociomotrices :** (Coopération avec partenaire, Opposition contre adversaire(s), Coopération et opposition avec partenaire (s) et adversaire (s)) sommets (A, P, IA, IP, PA, IPA) comme le jeu tahdjorte

**Situations psychomotrices :** sommets (( $\emptyset$  – I)) comme le jeu agfaze

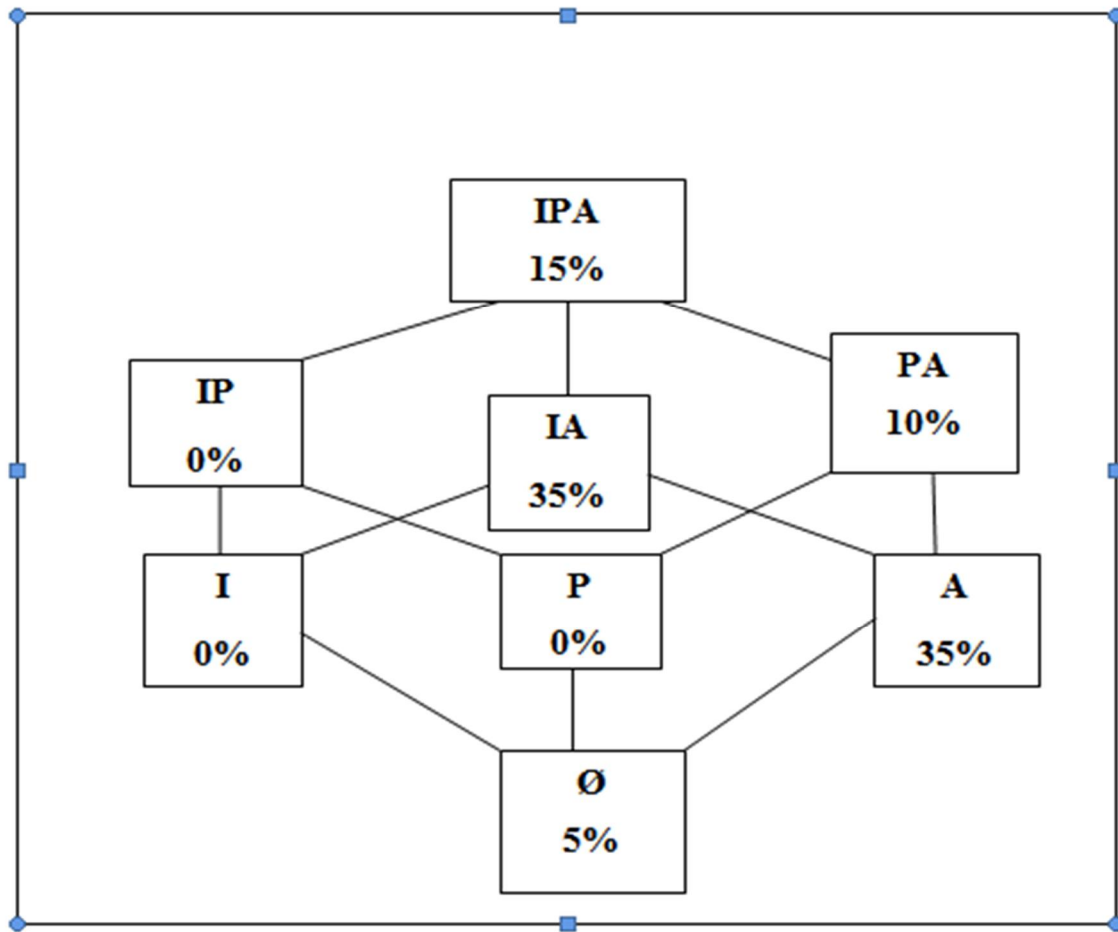
**jeux incertitude :** sommets (milieu (I)) comme le jeu tachcomte

**jeux sans incertitude sans milieu :** sommets (I)

**jeux d'opposition :** sommets ( IA ; A) comme le jeu paume grimpé

**jeux de Coopération** sommets ( P , IP) comme le jeu .

Figure 77. Répartition des jeux Mozabites étudiés en le simplexe S3.



**jeux psychomoteurs :**  
**5%**

**jeux Sociomoteurs :**  
**95%**

**jeux incertitude (milieu  
(I)):**  
**50%**

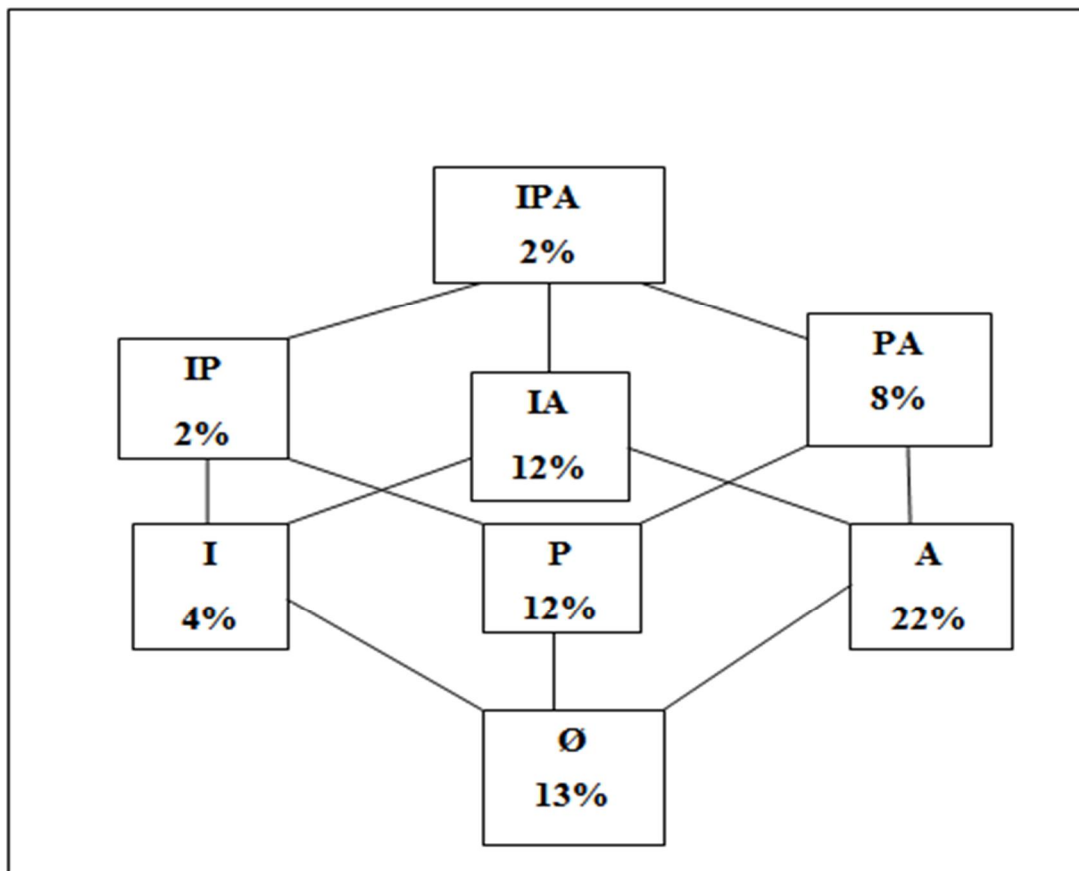
**jeux sans incertitude (sans  
milieu (I)):**  
**50%**

**Opposition (IA - A) :**  
**70%**

**Coopération (P-IP):**  
**30%**



Figure 78. Répartition des jeux de Kabyle en le simplexe S3\*.



**jeux psychomoteurs :  
17%**

**jeux Sociomoteurs :  
83%**

**jeux incertitude (milieu (I)):  
80%**

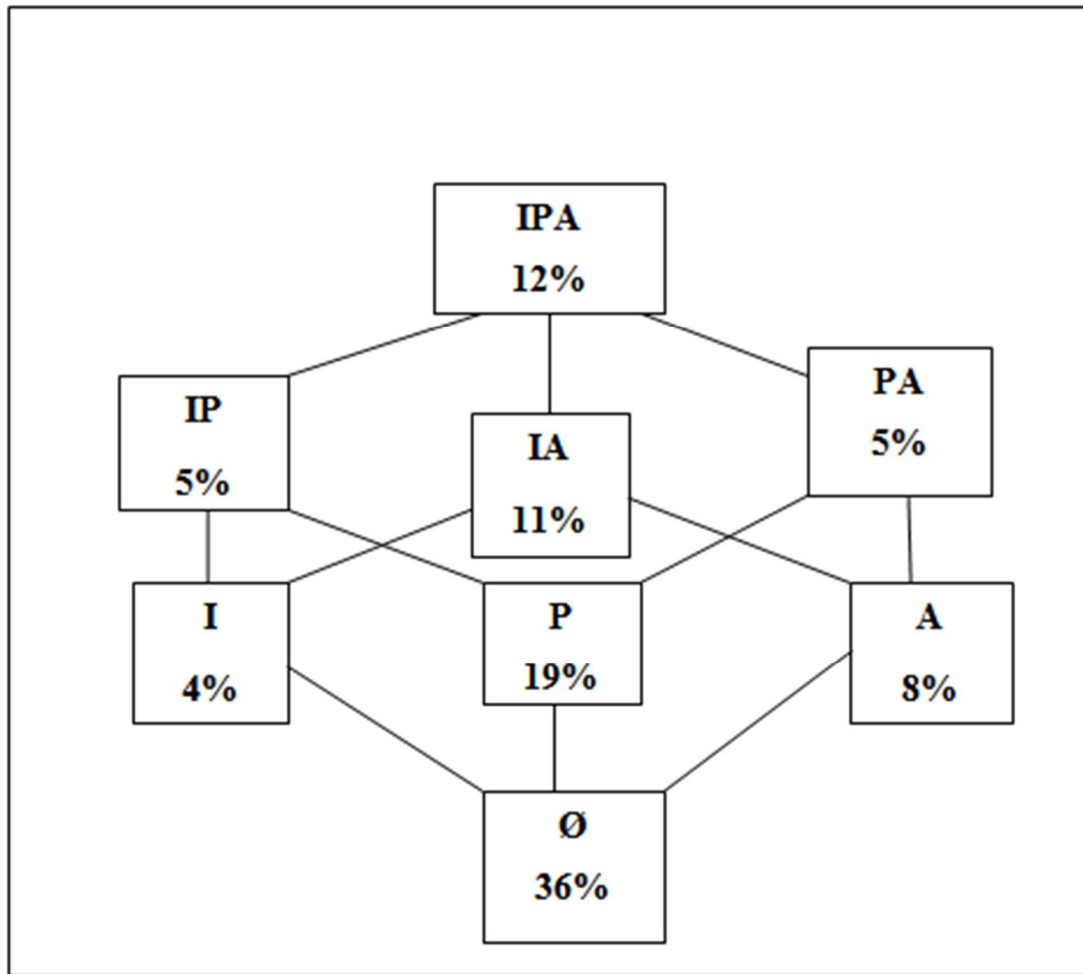
**jeux sans incertitude(sans  
milieu (I)):  
20%**

**Opposition(IA –A) :  
34%**

**Coopération(P-IP):  
14%**

\* S.doodoo-laouad, Thèse de doctorat en Sociologie, Les jeux sportifs traditionnels de la région de la kabylie et culture ludique, paris 5, p59,2006

Figure 79. Répartition des jeux de Touaregs en le simplexe S3.\*



**jeux psychomoteurs :  
40%**

**jeux Sociomoteurs :  
60%**

**jeux incertitude (milieu (I)):  
32%**

**jeux sans incertitude (sans  
milieu (I)):  
68%**

**Opposition (IA - A) :  
19%**

**Coopération (P-IP) :  
24%**

\* Nouara Mellal-Bounaas, Thèse de doctorat en Sociologie, Les jeux traditionnels des Touaregs d'Algérie : Logique interne et Culture, Paris 5, p39, 2007

### **8.1. Les jeux psychomoteurs :**

Ces classes sont essentiellement celles où les interactions corporelles sont inexistantes entre joueurs ; autrement dit, ce sont des jeux où les joueurs évoluent en solo. Le joueur n'a aucune interaction avec autrui, Ils représentent 5% des jeux mozabites; mais chez les Kabyle cette classe qui représente 17% de l'effectif global, et chez les Touaregs cette classe qui représente 40% de jeux traditionnels, les jeux psychomoteurs chez les peuples mozabites sont beaucoup moins que les Touaregs et les Kabyle.

La psychomotricité est un domaine qui concerne l'habileté de l'enfant jouant ou effectuant des activités en solitaire. Il se perfectionne et a tendance à automatiser des comportements ou des mouvements qui le rendent performant. Cette habileté psychomotrice ne signifie pas que l'enfant est forcément isolé des autres, il peut être à côté d'autres enfants et peut s'influencer mutuellement. La signification de cette distribution sur la norme de simplexe S3 nous interprétées la communauté touarègue leur métier de sa vie en élevage du bétail (chameaux). Le M'zab dans leur métier c'est le commerce.

### **8.2. Les jeux Sociomoteurs :**

En revanche, les six autres sommets (A, P, IA, IP, PA, IPA) du simplexe S3 correspondent aux jeux socio-moteurs étudiés. La différence entre ces jeux s'inscrit du point de vue de l'interaction motrice où le comportement d'un joueur est influencé ou modifié d'une façon observable et instrumentale par le comportement d'un autre joueur en action. Le réseau de communication motrice marque toutes les relations possibles entre les différents acteurs dans l'accomplissement ou la réalisation de la tâche. Ces systèmes mettent en relief différents types de rapports entre joueurs. La communication motrice qui intervient lorsqu'il y a une interaction positive par coopération, entraide ou par solidarité des joueurs ; d'autre part, la contre communication motrice lorsqu'il y a des rapports d'antagonisme, d'opposition ou de rivalité entre joueurs. C'est le

domaine de socialisation par excellence dans les pratiques corporelles et notamment des jeux. L'enfant jouant en groupe développe en son sein et au niveau des autres diverses capacités à appréhender, à interagir lorsque se présente une quelconque situation. C'est en s'affrontant aux autres que l'enfant acquiert de l'expérience.

Les jeux sociomoteur Ils représentent 95% des jeux mozabites; mais chez les Kabyle cette classe représente 83% de l'effectif global, et chez les Touaregs cette classe représente 60% de jeux traditionnels, Les jeux sociomoteur chez les peuples mozabites sont plus que les Touaregs et les Kabyle, Mais la différence entre les mozabites et les Kabyle n'est pas trop grand, ce qui est due à la culture de communautés mozabites et communautés Kabyle, ce que nous observons dans le rituel des mariages collectifs...contrairement à le Touareg qui vivent comme les membres épars .

### **8.2.1. Les jeux incertitude (milieu (I)) et (sans milieu (I)):**

Nous avons dans le rapport du joueur à l'espace opposé deux faces du simplexe S3, l'une avec présence de l'incertitude ( I ) et l'autre dépourvue d'incertitude sans le ( I ). Nous pouvons également étudier dans ce simplexe S3 ou analyser les jeux mozabites par rapports aux relations possibles entre les joueurs, en tenant compte de la présence ou non d'un adversaire ou d'un partenaire. On est en présence de deux aspects qui sont la psychomotricité et la coopération-opposition.

Les jeux incertitude (milieu (I)) Ils représentent 50% des jeux et 50% des jeux sans incertitude (sans milieu (I)) dans l'effectif globale des jeux traditionnels mozabites, mais chez les Kabyle cette classe qui représente 80% des jeux et 20% des jeux sans incertitude (sans milieu (I)) dans l'effectif globale, et chez les Touaregs cette classe qui représente 32% des jeux et 68% des jeux sans incertitude (sans milieu (I)) dans l'effectif globale .

La signification de distribution jeux incertitude (milieu (I) sur la norme de simplexe S3 nous interprété comme la communauté mozabites et la communauté Touaregs le rapport à l'espace c'est la même parce que la communauté mozabites et la communauté c'est une communauté saharien sont pratiqués dans un milieu plutôt stable,

Contrairement à la communauté Kabyle sont pratiqués dans un milieu incertitude Parce que la nature de la région montagneuse.

### **8.2.2. Les jeux d'opposition (IA –A) :**

A l'observation des jeux on constate qu'il y'a présence de la pure opposition ou rivalité entre adversaires pendant la pratique de certains jeux Mozabites. Ces jeux représentent. 70% du corpus des jeux étudiés. Ce sont des jeux où les adversaires sont scrupuleusement en opposition, soit par contact corporel, soit par contact visuel ou auditif comme au jeu de « papa galgal », soit par occupation de l'espace comme au jeu de où un joueur doit occuper l'espace de son adversaire le plus rapidement possible, ou alors par l'intermédiaire d'un instrument à l'image du jeu de « l'épreuve de force »

Mais chez les Kabyle cette classe qui représente 34% des jeux dans l'effectif globale, et chez les Touaregs cette classe qui représente 19% dans l'effectif globale. les jeux **d'opposition chez** la communauté mozabites c'est très nombreuses que la communauté Kabyle et la communauté touaregs .

La signification de distribution **d'opposition (IA –A)** sur la norme de simplexe S3 nous interprétées comme la communauté mozabites Caractérisé par la concurrence et que la nature de la société mozabites

dans leur métier c'est le commerce.

### **8.2.3. Les coopération (P-IP) :**

Cette catégorie d'activités qui représente 30% de tous les jeux étudiés rassemble près de la moitié des activités de grandes densités dans leur déroulement. Il y'a une foison d'interactions, de communication motrices.

Mais chez les Kabyle cette classe représente 14% des jeux dans l'effectif globale, et chez les Touaregs cette classe représente 32% des jeux et dans l'effectif globale . les jeux **coopération** chez la communauté mozabites c'est comme représentation de la communauté Kabyle et la communauté touaregs.

La signification de distribution **coopération (IA –A)** sur la norme de simplexe S3 nous interprète la communauté mozabites Caractérisé par la concurrence et que la nature de la société mozabites et la communauté Kabyle et la communauté touaregs. C'est une société algérienne Fonctionnalité de coopération influencée par de nombreux facteurs, comme les autres communautés et montrer que cette fonction parfois et d'autres fois absent.

# *Conclusion générale*

## **Conclusion générale:**

Enfin, nous pouvons résumer les caractéristiques de la communauté mozabite à la lumière de l'analyse des Jeux traditionnels sur le critère simplexe s3 des jeux traditionnels analysés et comparés par les jeux traditionnels touaregs qui Etudié par Nouara Mellal-Bounaas en 2007 et jeux traditionnels Kabyle qui Etudié par S.dodoo-laaouad en 2006 a université paris 5 Sous la direction de professeur parlebas sont les suivantes : Si l'identité est un processus qui permet de réguler l'interaction entre le sujet et sa société à travers un processus de socialisation, elle peut, donc, être considérée comme structure qui va permettre une reconnaissance sociale tout en se définissant soi-même comme personne unique, autonome et authentique.

Il en va ainsi pour l'individu mozabite qui cultive un sentiment de fierté, de particularité en se réclamant d'un groupe social distinct, cela en mettant en avant des compétences, des savoirs faire et un mode de vie reconnus par le reste des communautés habitants le M'Zab comme mozabite.

L'identité est ici une représentation de soi selon les modalités d'adhésion à un groupe, c'est-à-dire selon le rôle que le sujet va jouer au sein de celui-ci. Ce sujet va construire son identité à partir d'un sentiment d'appartenance et d'une singularisation dans ce que la société offre comme norme et valeurs à promouvoir. Sentiment d'appartenance et différenciation vont donc de pair dans la construction de l'identité : ce par quoi le sujet se spécifie et se singularise tout en se conformant à sa société.



## *Bibliographies*

## **Bibliographies:**

1. ABONNEAU *J. Préhistoire du M'Zab*, thèse 3e cycle, art et archéologie, Paris, Sorbonne, 1983
2. africains à partir de leurs jeux. Paris : Présence africaine, 1960.
3. Anthropologie. Paris : PUF, 1993.
4. ARBORIO (A.M), FOURNIER (P.) – L'enquête et ses méthodes
5. G., Mythes et réalités d'un désert convoité : le Sahara, Edition L'Harmattan, Paris, 2003
6. BLANCHET (A.) - GIGLIONE (R.), MASSONNA (J.), TROGNON (A.)– Les techniques d'enquêtes en sciences sociales. Paris : Bordas, 1987.
7. BLANCHET (A.), GOTMAN (A.) - L'enquête et ses méthodes :l'entretien. Paris Nathan Université, 1942.
8. BOUDON (R.) – La logique du social. Paris : Hachette, 1979.
9. BOUSQUET (M.) – Théorie et pratiques ludiques. Paris : Economica,1984.
10. BOYER (P), BRUANT (G), MIDOL (N), RAUCH (A), DAULARD (J),PFISTER (A), Anthropologie des techniques du corps, actes du colloque international organisé par la revue STAPS, les 14,15,16, Mars 1984. Ed.La Gaillarde-St-Aigulf France bulletin STAPS 30 octobre 1984.
11. BROHM (J.M.) – Sociologie politique du sport. Paris : Jean Pierre
12. CAILLOIS (R.) – Jeux et sports. In : Encyclopédie de la Pléiade. Paris :Editions Gallimard, 1967.
13. CAILLOIS (R.) – Les jeux et les Hommes. Paris : Gallimard, 1967.
14. CIBOIS (P.) – L'analyse factorielle. Paris : Puf, 1998.
15. COLLARD (L.) – Sports et accidents. Paris : Puf, 1998. CHARPENTIER (H.), BOISSONNADE (E.) – 100 ans de jeux olympique (Athènes 1896 – 1996). Paris : France Empire, 1996.
16. Corps à corps avec l'objet. Paris : L'Harmattan, 1999.

17. CUOQ J, Recueil des sources arabes concernant l'Afrique occidentale du VIII au XVI siècle (Bilad Al-Soudane), Edition du CNRS, Paris, 1975
18. CUPERLY P. Introduction a l'étude de l'ibadisme et sa théorie, OPU, Alger, 1984
19. DEFRANCE (J.) – Sociologie du sport. Paris : Éditions la découverte, 1991.
20. Delarge (Éditions universitaires), 1976.
21. DUMAZEDIER (J.)- Vers une civilisation moderne du loisir – Paris, Seuil, 1962, p.64.
22. DUPRE (G.) – La naissance d'une société : Espace et historicité chez les
23. DUPRE (G.) – Un ordre et sa destruction. Paris : ORSTOM, 1982.
24. DURING (B.) - Des sports aux jeux, repères et documents en histoires des pratiques activités physiques. Paris : Vigot, 1984.
25. DURING (B.) - La crise des pédagogies corporelles. Paris : Scarabée, 1981.
26. DURING (B.) – Valeurs de l'Olympisme. Paris : INSEP, 1989.
27. Encyclopédie de l'Islam, Tome III, Article « IBADIYA »
28. FAKHAR B., Les communautés mozabites en Afrique du nord depuis les Fatimides, Thèse de doctorat d'Etat d'histoire, (dir.), Cahen C., Paris Sorbonne, 1971.
29. Gardet L. , La cité musulmane, vie sociale et politique Paris, J. VRIN, 1976. Collection Librairie philosophique.
30. GROSSMAN C. , Aperçu sur l'histoire religieuse des mozabites du M'Zab, Thèse de doctorat 3 cycle, (dir.) Arnaldez R., Paris Sorbonne, 1976.
31. HUGUET M. L., " Les villes mortes du M'Zab "
32. HUIZINGA (J.) - Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu.
33. JULIEN (M.P.) et WARNEIR (J.P.) – Approches de la culture matérielle.
34. KIM IL (B.) – Etude de quelques jeux sportifs de la Corée du Sud. DEA :
35. l'observation directe. Paris : Nathan – Université, Paris, 1999
36. LABURTH-TOLRA (P) et WARNIER (J.P.) – Ethnologie.
37. Les musulmans en Afrique, Edition Maisonneuve et la rose, Paris, 1975.

- 38.LEVI-STRAUSS (C.) – Anthropologie structurale (1958). Paris : Plon,
- 39.MARCHAL (J.C.) – Jeux traditionnels et jeux sportifs. Paris : Vigot,
- 40.MAUSS (M.) – Techniques du corps (1934). Sociologie et Anthropologie.
- 41.MERCIER M., *civilisation urbaine au M'Zab, (Etude de sociologie africaine)*, Alger, Pfister,
- 42.Merghoub. B., *Le développement politique en Algérie, étude des populations de la région du M'Zab*, Edition Armand Colin, Paris, 1971.
- 43.MEUNIER O., *les routes de l'islam, anthropologie politique de l'islamisation de l'Afrique de l'ouest et du pays hawsa en particulier du VIII au XIX siècle*. Edition l'Harmattan. Paris, 1997
- 44.Notamment, RAVEREAU A. *Le M'Zab, une leçon d'architecture*, Paris, Technique et Architecture, 1951, réédition, Sindbad
- 45.PARLEBAS (P.) – (sous la direction de) – Le corps et le langage. Parcours accidentés. Paris : L'Harmattan, 1999.
- 46.PARLEBAS (P.) – (sous la direction de) – Territoires et regards croisés. Paris : L'Harmattan, 1997.
- 47.PARLEBAS (P.) – Activités physiques et éducation motrices. Dossier EPS- N, 1990.
- 48.PARLEBAS (P.) – Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice. Paris : INSEP, 1981. PARLEBAS (P.) – Eléments de sociologie du sport. Paris : PUF, 1986.
- 49.PARLEBAS (P.) – Jeux sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice. Paris : INSEP, 1999.
- 50.PARLEBAS (P.) – Sports en jeux. Paris : VEN (Vers l'éducation nouvelle) hors série. 1990.
- 51.Pascal Alain LEYINDA Ethnomotricité Et Développement , Analyse structurale des jeux traditionnels chez les Ndzébi duCongo Brazzaville, Editions EDILIVRE APARISCollection Universitaire Paris.

- 52.Rey P.P.,Les jonctions entre réseau mozabite Berbère et réseau mozabite Dioula du commerce de l'or, de l'air à Kano et Katsina, au milieu du XV ième siècle et la construction de l'empire Songhay par Sonni Ali Ber, in, « Revue de Géographie Alpine », Hors série, Spécial Niger Vol. I, 1994.
- 53.Salhi B., société et religion en Algérie au XX siècle : le réformisme mozabite, entre modernisation et conservation. In, Insanyat, Religion, Pouvoir et Société., n°31. Edition CRASC. Janvier 2006

### **Les thèses :**

- 1.Ali Elloumi, Analyse socioculturelle des jeux sportifs traditionnels tunisiens Corps humain traditionnels constituent sans doute des elements de doctorat en Sociologie, Paris 5, Paris ,2000
- 2.Nouara Mellal-Bounaas , Les jeux traditionnels des Touaregs d'Algérie Logique interne et Culture, Thèse de doctorat en Sociologie ,Paris 5, Paris ,2007.
- 3.Soraya Laaouad, Les jeux sportifs traditionnels de la région de la Kabyle et culture ludique, Thèse de doctorat en Sociologie, Paris 5, Paris ,2006

## *Les annexes*

## Annexe 1

### Fiche l'observation des jeux étudiés

Nom du jeu : .....

langue mozabites	Langue arabe	Traduction en langue Française

**Principe du jeu** : description du jeu ou En quoi consiste ce jeu ?

Caractéristiques spatio-temporelles et matérielles.

Le lieu de la pratique de ce jeu

d A quel endroit est pratiqué ce jeu ?

e Dans le hangar

f Derrière la maison familiale

g Période de la pratique (Saison)

h Saison sèche (Juillet – Août – Septembre)

i Saison des pluies (D'octobre à Mai).

j A toute saison

#### Moment de la pratique du jeu

- Ce jeu se pratique
- Le matin
- Dans la journée
- La nuit
- Le soir au clair de lune
- L'après midi au coucher du soleil

#### A quelle occasion pratique-t-on ce jeu ?

- Comme simple distraction – divertissement
- Pour célébrer un événement bien précis
- Lequel par exemple ?
- Par nécessité de valoriser notre ethnie (langue etc.)

### **Terrain de jeu** –

Sur quel type d'espace ou terrain est pratiqué ce jeu ?

- Terrain naturel
- Terrain aménagé (tracé ou délimité)
- Terrain non aménagé (non tracé ou non délimité) **Le**

### **matériel** :

Ce jeu nécessite-t-il l'emploi d'objets, de matériels ou d'accessoires spécifiques ?

- Non
- Oui : lesquels ?
- Combien

### **Ce matériel a-t-il été fabriqué par :**

- les joueurs eux-mêmes
- d'autres personnes ? - lesquelles ? Si oui, quand

l'ont-ils fabriqué ?

Si non, où se le sont-ils procurés ? - Comment ?

### **Tenue vestimentaire** :

- Quelle est la tenue vestimentaire portée lors de cette pratique ?

- Tenue de tous les jours : de la vie quotidienne
- Une tenue spécifique : pour la circonstance
- Si oui de quoi est-elle faite ?

### **Caractéristiques sociales des joueurs**

- Quelle est l'ethnie des joueurs ? - leur village :
- A quel milieu social appartiennent les joueurs ?
- Quelle est leur origine sociale ?
- Les joueurs viennent tous du même village – de la même contrée – de la même région
- Des contrées – régions – villages différents ou avoisinants Comment les

joueurs ont-ils été conduits à se retrouver avant d'aller jouer ensemble ?

Se connaissent-ils avant la pratique de ce jeu ?



## **Les participants :**

### a-) Les joueurs

- Nombre :
- Age :
- **Sexe :**
- b-) Les arbitres :**
- Le jeu est-il animé ou contrôlé par un (ou plusieurs) arbitre (s) ?
- Non, ce sont les joueurs eux-mêmes qui régulent et organisent le déroulement du jeu
- Oui, il y a un ou (plusieurs) arbitres). Combien ?
- Si oui, qui est-il ?
- Comment a-t-il été choisi ?
- Comment intervient-il dans le déroulement du jeu ?

### c-) Les spectateurs :

1. Des spectateurs assistent-ils au déroulement du jeu ?
2. Non, il n'y a pas de spectateurs
3. Oui, il y a des spectateurs - Nombre
4. Ils ne font que voir le jeu se dérouler en passant
5. Ils sont venus spécialement pour ça
6. Ils participent quelque fois au jeu ?
7. Quelles sont leurs réactions pendant le déroulement du jeu ?
8. Restent-ils de façon prolongée jusqu'à la fin du jeu ?

## **Les règles du jeu :**

- à Quelles sont les règles de ce jeu
- à Qu'est ce qui est autorisé et non autorisé par les joueurs ?
- à Les règles du jeu sont-elles modifiées tout au long du jeu ?  
Oui Non

Elles sont stables le.

## début du jeu

1. Avant de jouer les participants à ce jeu procèdent-ils à une répartition des joueurs
2. Par équipes ou par groupes ? Combien d'équipes ?
3. Pas d'équipe - Chaque joueur joue pour soi même
4. Par rôle
5. Précisez les rôles des joueurs
  - Si la répartition des joueurs se fait, quelle est la procédure de désignation des joueurs ?
  - Une fois les joueurs répartis, de quelle façon le jeu débute-t-il ?
  - Par un rituel ?
  - Par un chant
  - Par une comptine

Veillez dessiner la disposition des joueurs au début du jeu

## Déroulement du jeu

Le jeu commence..... Expliquer en quelques mots clairs et simples comment se déroule ce jeu.

- Différentes structures du jeu et comportement des joueurs pendant le déroulement de ce jeu.
- Les joueurs sont répartis en équipes fixes ou non fixes
- Les joueurs ne sont pas répartis en équipes
- Les joueurs s'affrontent entre groupes ou entre équipes
- Les joueurs s'affrontent individuellement entre eux
- Le jeu impose des rôles aux joueurs, lesquels ?
- Rôle N°
- Rôle N°2
- Rôle N°3
- Rôle N°4 etc....
- Ces rôles sont
  - permanents - stables
  - provisoires - fluctuants
- Quels sont les comportements de coopération ou d'entraide entre joueurs ?
- Quels sont les comportements d'opposition ou de rivalité ou d'antagoniste entre joueurs ?

## **Ce jeu met en pratique :**

- un joueur contre un autre
- Un joueur contre une équipe
- Une équipe contre une autre
- Ce jeu suscite-t-il des interactions corporelles du type (touche, ceinturage,

- frappe...)
- Oui - lesquelles ?
  - Les anciens ont-ils pratiqué ce jeu ?
  - Dans quel (s) village (s) ou région (s) est pratiqué plus souvent ce jeu ?  
une autre ethnie – un autre village que le vôtre
  - pratique-t-il ce jeu ?
  - Y'a-t-il des interdits pendant la pratique de ce jeu ?
  - Si oui, lesquels et pourquoi ?

### **La fin du jeu :**

- La fin du jeu intervient lorsque
- Les joueurs .....
- L'arbitre (ou les arbitres).....
- Ce jeu se termine-t-il par la désignation de gagnants et de perdants ?
- Il n'y a ni perdant, ni gagnant
- Il y a des gagnants et des perdants
- S'il y a un vainqueur qui est-il ?
- Un joueur ? Une équipe
- Le vaincu est un joueur ? Une équipe ?

### **Comptabilité sanctionnant la fin du jeu**

- Le jeu possède-t-il une comptabilité des points ?
- Oui Non
- Si oui, comment fonctionne cette comptabilité? **Les règles**

### **de fin de jeu**

- Ce jeu n'a pas de règle de fin et pourrait continuer indéfiniment au gré des joueurs
- Oui, il a une règle de fin
- Une durée limite fixée à l'avance (comme 90 mn au football)
- Une marque (score) limite fixé d'avance (comme au Volley-ball : il faut atteindre un score précis).
- Un autre résultat, à préciser

### **Récompenses des joueurs ou de l'équipe**

- A l'issue du jeu, a-t-on attribué des récompenses aux joueurs ou à une équipe ?
- De quel type ? En nature ou autre.